

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN CAFE GORA BOBA WONOSARI
MENGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT*
DAN *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Ikhsan Hamidi

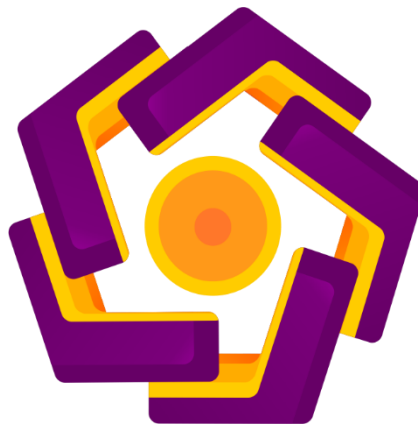
17.11.1029

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

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN CAFE GORA BOBA WONOSARI
MENGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT*
DAN *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Muhammad Ikhsan Hamidi

17.11.1029

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN CAFE GORA BOBA WONOSARI
MENGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT*
DAN *MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Ikhsan Hamidi

17.11.1029

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Agustus 2020

Dosen Pembimbing,



Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

NIK. 190302390

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN CAFE GORA BOBA WONOSARI
MENGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT*
DAN *MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Ikhsan Hamidi
17.11.1029

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 November 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302427

Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302375

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 November 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.

Giritontro, 18 November 2021



Muhammad Ikhsan Hamidi

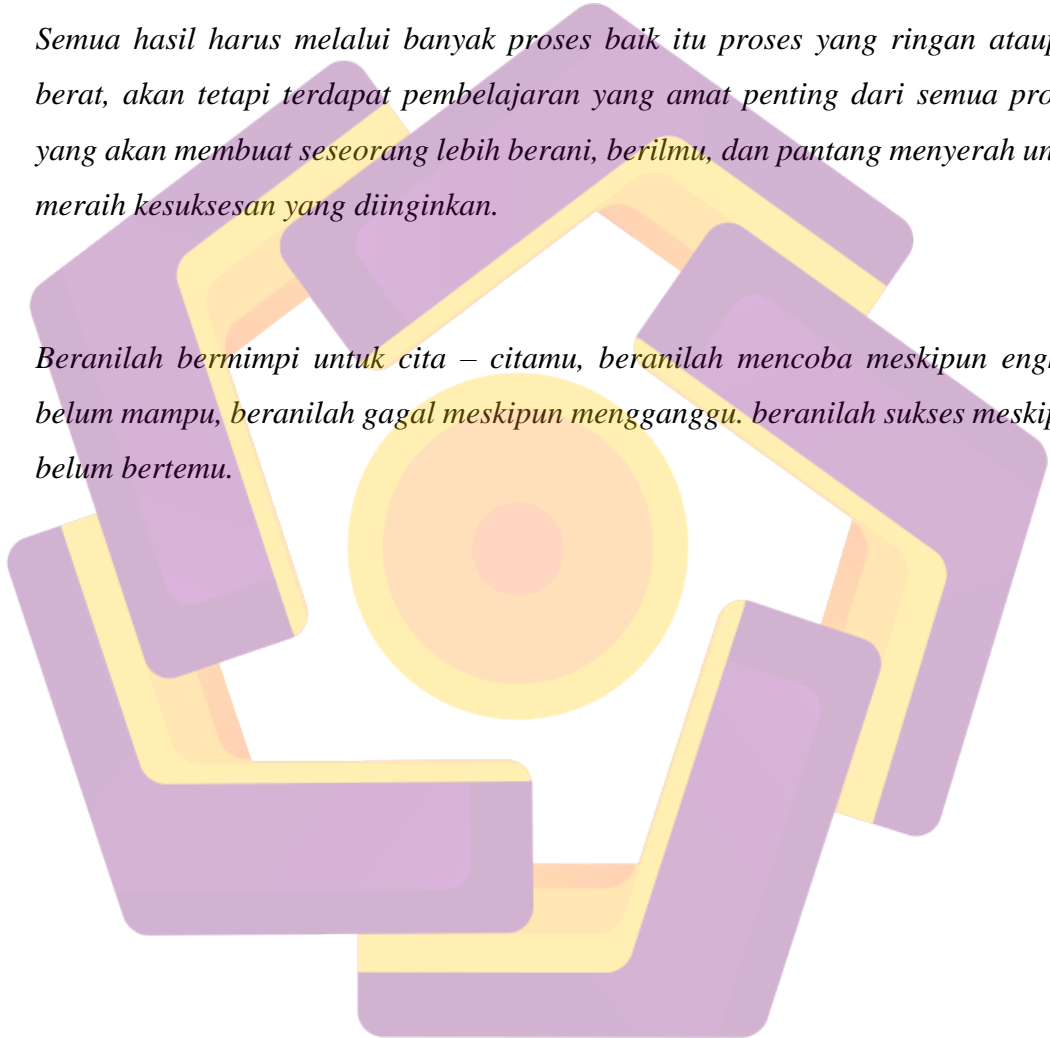
NIM. 17.11.1029

MOTTO

Sukses tidak datang dalam sekejap mata dan semudah membalikan telapak tangan, tetapi harus dengan motivasi, kerja keras, dan doa yang maksimal dan tiada henti.

Semua hasil harus melalui banyak proses baik itu proses yang ringan ataupun berat, akan tetapi terdapat pembelajaran yang amat penting dari semua proses yang akan membuat seseorang lebih berani, berilmu, dan pantang menyerah untuk meraih kesuksesan yang diinginkan.

Beranih bermimpi untuk cita – citamu, beranih mencoba meskipun engkau belum mampu, beranih gagal meskipun mengganggu. beranih sukses meskipun belum bertemu.



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibunda Dwi Nur Haryati dan Ayahanda Bambang P.E.D.T.W. yang tercinta, terima kasih atas segala kasih sayang, dukungan moril dan materil, nasihat, serta untaian doa yang selalu mengiringi langkahku untuk mencapai keberhasilan;
2. Saudaraku Annisa dan Irfan yang senantiasa memberiku kasih sayang dan semangat, serta keluarga besarku yang telah memberikan segala doa dan dukungannya;
3. Guru-guruku sejak taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi yang telah memberikan ilmu dan seluruh kemampuannya untuk membimbingku;
4. Almamater Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah SAW yang mengantarkan manusia dari zaman kegelapan ke zaman yang terang benderang ini. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat guna mencapai gelar Sarjana Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materl. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada :

1. Rektor Universitas Amikom Yogyakarta, Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta, Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom.
3. Ketua Prodi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta, Ibu Windha Mega Pradnya Duhita, M.Kom.
4. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing, yang telah meluangkan waktu, pikiran, tenaga, dan perhatiannya dalam penulisan tugas akhir ini, serta membimbing penulis selama studi.
5. Ayahanda, Ibunda dan keluarga tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan sehingga penulis memperoleh semangat dan kekuatan untuk dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

6. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan bantuan dan semangat kepada penulis dalam membantu menyelesaikan skripsi ini.

Sesungguhnya masih terdapat banyak kekurangan dan keterbatasan dalam penulisan skripsi ini. Lebih dan kurangnya penulis berharap semoga hasil dari penyusunan skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca-pembaca sekalian. Amiin yaa rabbal 'alamiin.

Giritontro, 18 November 2021



Muhammad Ikhsan Hamidi 17.11.1029

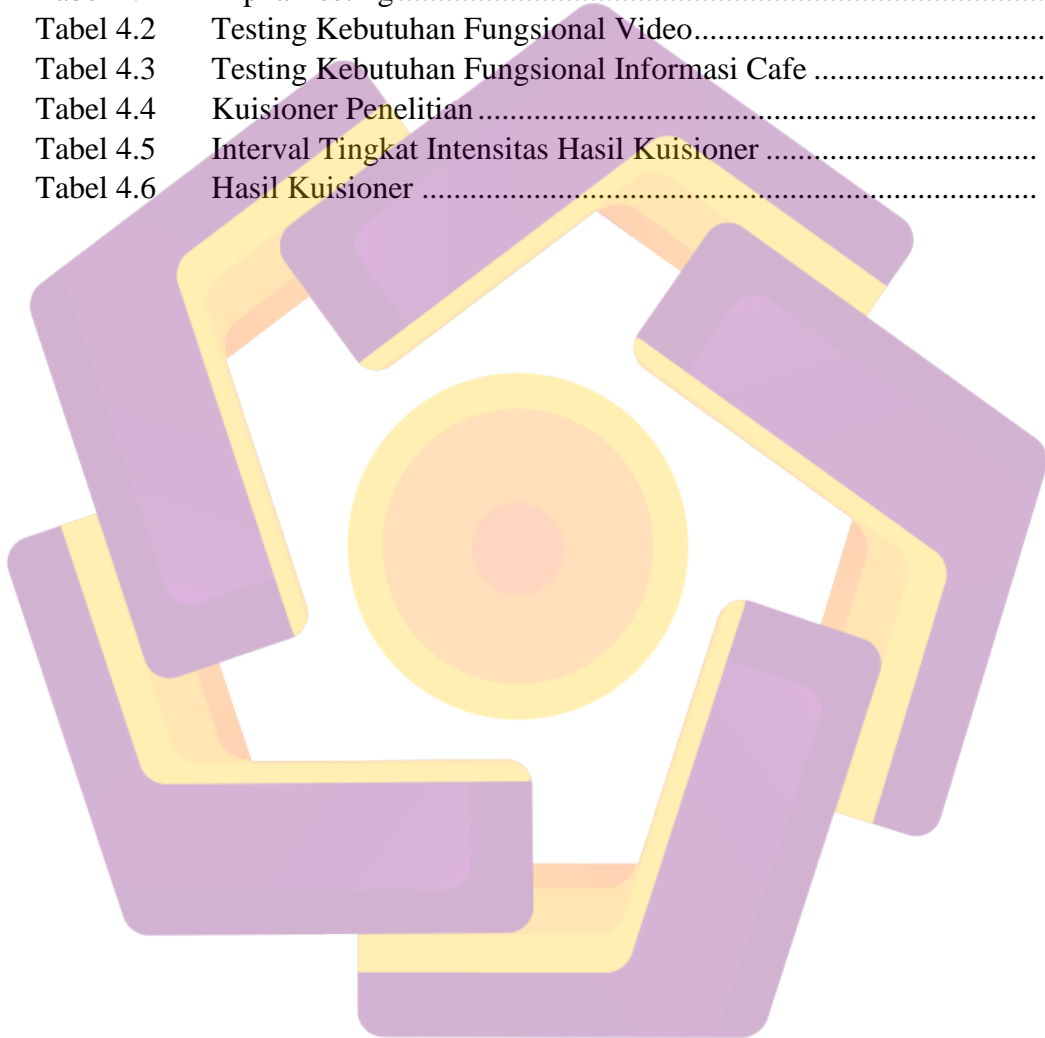
DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR ISTILAH	xvi
INTISARI.....	xxiv
ABSTRACT.....	xxv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Kajian Pustaka.....	7
2.2 Multimedia	11
2.3 Promosi.....	13
2.4 Media Promosi	13
2.5 Iklan.....	14
2.6 Live shoot.....	16
2.7 Motion Graphic	16
2.8 Tahap Produksi.....	18
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	19

3.1	Alur Penelitian.....	19
3.2	Alat Dan Bahan Penelitian	20
3.3	Tinjauan Umum.....	20
3.4	Analisis Masalah	21
3.5	Solusi Yang Dipilih	22
3.6	Analisis Kebutuhan	23
3.7	Tahap Pra Produksi	26
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	39
4.1	Pra Produksi	39
4.2	Produksi.....	40
4.2.1	Pengambilan Video(Shooting).....	40
4.2.2	Capture	44
4.2.3	Desain.....	44
4.2.4	Editing	49
4.2.5	<i>Color Correction</i>	52
4.2.6	<i>Color Grading</i>	53
4.2.7	Animation.....	54
4.2.8	Compositing	90
4.2.9	Rendering Dan Finishing	91
4.3	Pasca Produksi.....	93
4.3.1	Testing.....	94
4.3.2	Alpha Testing	94
4.3.3	Implementasi	96
4.3.4	Evaluasi.....	100
BAB 5	PENUTUP	106
5.1	Kesimpulan.....	106
5.2	Saran	106
	DAFTAR PUSTAKA	108
	LAMPIRAN.....	110

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel Perbandingan Penelitian Sebelumnya.....	9
Tabel 3.1	Kebutuhan Perangkat Keras	24
Tabel 3.2	kebutuhan perangkat lunak	25
Tabel 3.3	Rancangan Storyboard	31
Tabel 4.1	Alpha Testing	94
Tabel 4.2	Testing Kebutuhan Fungsional Video.....	95
Tabel 4.3	Testing Kebutuhan Fungsional Informasi Cafe	95
Tabel 4.4	Kuisisioner Penelitian	100
Tabel 4.5	Interval Tingkat Intensitas Hasil Kuisisioner	103
Tabel 4.6	Hasil Kuisisioner	103

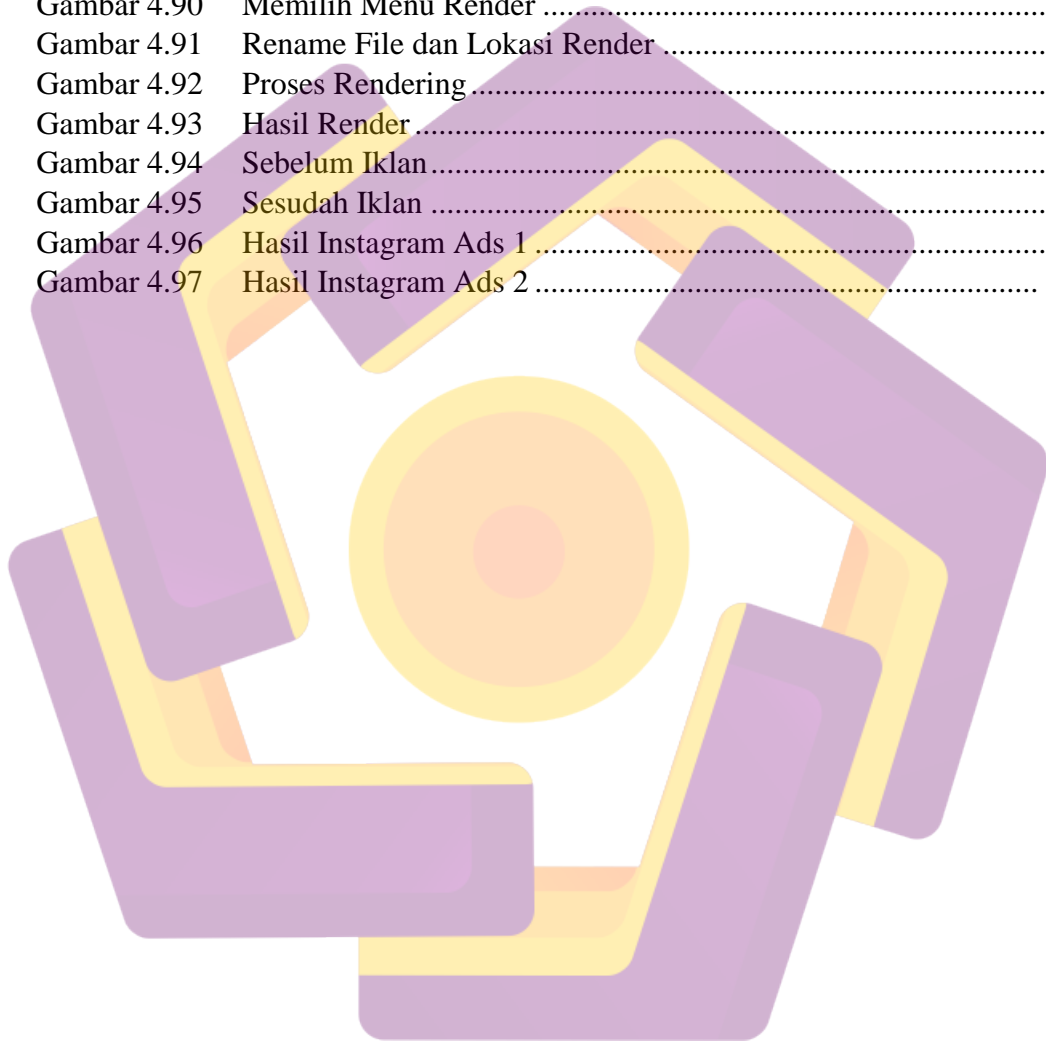


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Logo Cafe Gora Boba Wonosari	21
Gambar 4.1	Alur Proses Produksi	39
Gambar 4.2	Scene 2	41
Gambar 4.3	Scene 3	41
Gambar 4.4	Scene 4	42
Gambar 4.5	Scene 6	42
Gambar 4.6	Scene 8	43
Gambar 4.7	Scene 14	43
Gambar 4.8	Capture Hasil Pengambilan Video	44
Gambar 4.9	Membuat Dokumen Baru	45
Gambar 4.10	Hasil Jadi Animasi Tulisan dan Logo	46
Gambar 4.11	Proses Pembuatan Desain 1	46
Gambar 4.12	Proses Pembuatan Desain 2	46
Gambar 4.13	Hasil Jadi Animasi Scribble Effect	47
Gambar 4.14	Proses Pembuatan Desain Scribble Effect	47
Gambar 4.15	Menyimpan File 1	48
Gambar 4.16	Menyimpan File 2	48
Gambar 4.17	Membuat Lembar Kerja Baru Premiere Pro	49
Gambar 4.18	Membuat Nama Project Premire Pro	50
Gambar 4.19	Proses Importing File 1	50
Gambar 4.20	Proses Importing File 2	50
Gambar 4.21	Editing Awal Premiere Pro 2021	51
Gambar 4.22	Buka Menu Speed/Duration	52
Gambar 4.23	Mengatur Speed/Duration	52
Gambar 4.24	<i>Color Correction</i>	53
Gambar 4.25	<i>Color Grading</i>	54
Gambar 4.26	Membuat Project Baru After Effect	55
Gambar 4.27	Pengaturan Project Baru After Effect	56
Gambar 4.28	Menu Import Aset Grafis	56
Gambar 4.29	Import Aset Grafis	57
Gambar 4.30	Mulai Penganimasian	57
Gambar 4.31	Pre-compose	58
Gambar 4.32	Menu Auto-trace 1	58
Gambar 4.33	Menu Auto-trace 2	59
Gambar 4.34	Menu Effect Saber	59
Gambar 4.35	Edit Menu Effect Saber	60
Gambar 4.36	Menganimasikan Masking dengan Efek Saber	61
Gambar 4.37	Timeline Menganimasikan Masking dengan Efek Saber	62
Gambar 4.38	Menu Render Seting Efek Saber	62
Gambar 4.39	Memasukkan Compostion Logo ke Layer	63

Gambar 4.40	Mengolah Logo Sesuai Detik Timeline.....	64
Gambar 4.41	Membuat Teks Tengah Logo	64
Gambar 4.42	Menu Edit Tulisan	64
Gambar 4.43	Membuat Garis Animasi 2D Tracking	65
Gambar 4.44	Menganimasikan Garis	66
Gambar 4.45	Membuat Lingkaran Diameter	66
Gambar 4.46	Membuat Tulisan dan Menganimasikan	67
Gambar 4.47	Timeline Membuat Tulisan dan Menganimasikan	68
Gambar 4.48	Layer Membuat Tulisan dan Menganimasikan	68
Gambar 4.49	Proses Tracking 2D	68
Gambar 4.50	Menggabungkan Tulisan dan Tracking 1	69
Gambar 4.51	Menggabungkan Tulisan dan Tracking 2	69
Gambar 4.52	Animasi Selesai	69
Gambar 4.53	Membuat Desain Scribble Effect	70
Gambar 4.54	Pilih Menu Auto-trace	71
Gambar 4.55	Menu Auto-trace.....	71
Gambar 4.56	Effect Control Efek Scribble	72
Gambar 4.57	Layer Animasi Scribble Effect	72
Gambar 4.58	Animasi Scribble Effect Selesai	73
Gambar 4.59	Mulai Animasi Closing	74
Gambar 4.60	Masking	74
Gambar 4.61	Menambahkan Effect Saber	75
Gambar 4.62	Menganimasikan Keyframe di Timeline	76
Gambar 4.63	Mengubah Distortion.....	77
Gambar 4.64	Mengubah Render Setting	77
Gambar 4.65	Mengedit Opacity Muncul Hilang.....	78
Gambar 4.66	Menambahkan Teks di Bawah Logo.....	78
Gambar 4.67	Membuat Kotak Masking pada Tulisan	79
Gambar 4.68	Mengecilkan Kotak Masking	79
Gambar 4.69	Menambahkan Efek Blur Mask Feather.....	80
Gambar 4.70	Memilih Reflection Center	80
Gambar 4.71	Penambahan Latar Belakang	81
Gambar 4.72	Menambahkan Waktu dengan Menu Time Stretch	81
Gambar 4.73	Menambahkan Adjustment Layer	82
Gambar 4.74	Mengatur Kontras Warna RGB	83
Gambar 4.75	Scene 1 Intro Tulisan.....	83
Gambar 4.76	Pembuatan Intro Tulisan	84
Gambar 4.77	Membuat Path atau Garis Tulisan	84
Gambar 4.78	Mengatur Efek Stroke	85
Gambar 4.79	Animasi pada Timeline	85
Gambar 4.80	Selesai.....	86
Gambar 4.81	Capture Noise Point.....	87
Gambar 4.82	Blok Semua	87

Gambar 4.83	Noise Reduction	88
Gambar 4.84	Selesai.....	88
Gambar 4.85	Memilih Menu Effect Rack.....	89
Gambar 4.86	Normalize Volume 1	89
Gambar 4.87	Normalize Volume 2	90
Gambar 4.88	Selesai.....	90
Gambar 4.89	Compositing Adobe Premire Pro	91
Gambar 4.90	Memilih Menu Render	92
Gambar 4.91	Rename File dan Lokasi Render	92
Gambar 4.92	Proses Rendering	93
Gambar 4.93	Hasil Render	93
Gambar 4.94	Sebelum Iklan.....	97
Gambar 4.95	Sesudah Iklan	98
Gambar 4.96	Hasil Instagram Ads 1	99
Gambar 4.97	Hasil Instagram Ads 2	100



DAFTAR ISTILAH

- Live shoot** : Pengambilan gambar bergerak secara langsung, rekaman tentang orang-orang, lingkungan atau makhluk hidup lainnya
- Motion Graphic** : Gabungan dari berbagai potongan desain berbasis media visual dengan menggabungkan bahasa film dan desain grafis, sebagaimana memasukan elemen - elemen berbeda seperti desain 2D atau 3D, animasi, video, ilustrasi, fotografi, dan musik
- Multimedia** : Pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berkreasi dan berkomunikasi
- Teks Serif** : Huruf yang memiliki garis-garis kecil yang berdiri horizontal pada badan huruf
- Teks Sans Serif** : Jenis huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid
- Bitmaps** : Gambar yang terdiri dari titik-titik kecil yang membentuk sebuah gambar

Vector-drawn : Gambar yang dihasilkan dari koordinat Cartesian yang biasanya menghasilkan bentuk garis, lingkaran, kotak, dan sebagainya

Mood : Suatu bentuk keadaan emosional

Tweening : Proses membuat sebuah animasi pergerakan dengan cara memberikan perubahan pada bentuk atau posisi objek dengan menentukan keyframe awal dan akhir sehingga dapat terbentuk frame-frame baru

Fade in : Gambar yang muncul dari kegelapan

Fade out : Efek berupa gambar yang perlahan hilang dan menjadi gelap

Zoom in : Memperbesar tampilan obyek pada kamera dengan cara mendekatkan lensa

Zoom Out : Memperkecil tampilan obyek dengan cara menjauhkan lensa

Project : Sebuah aktivitas kerja sementara yang dilakukan untuk membuat produk atau jasa dengan waktu (awal sampai akhir) sudah ditentukan dengan jelas

Persuasif : Adalah komunikasi yang digunakan untuk mempengaruhi dan meyakinkan orang lain

- Konvensional** : Perkara tradisional yang berkembang di masyarakat dan disepakati secara umum
- Print** : Proses mencetak dokumen
- Letterpress** : Teknik cetak relief menggunakan mesin cetak
- Sablon** : Teknik proses cetak yang menggunakan layar dengan kerapatan tertentu
- Inkjet** : Salah satu jenis printer yang mampu mencetak menggunakan tinta hingga mampu menghasilkan cetakan berupa teks hingga gambar pada sebuah kertas
- Endorsement** : Iklan atau promosi yang menggunakan tokoh atau selebriti terkenal yang memiliki pengakuan, kepercayaan, rasa hormat, dan sebagainya dari banyak orang
- Tipografi** : Suatu kesenian dan teknik memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia
- Bumper** : Animasi pembuka atau penutup dalam sebuah program video yang merupakan animasi pendek yang menggambarkan identitas sebuah acara atau instansi
- Storyboard** : Papan cerita, bentuknya menyerupai komik, dimana ada gambar-gambar berurutan yang merangkai cerita

Rendering : Proses dari membangun gambar dari sebuah model, melalui program komputer

Hootsuite : Sebuah situs layanan manajemen konten yang menyediakan layanan media daring yang juga terhubung dengan berbagai situs jejaring sosial lainnya, seperti: Facebook, Twitter, LinkedIn, Foursquare, MySpace, dan WordPress

Software : Sebuah perangkat lunak yang berupa data-data yang terdapat didalam sebuah komputer

Hardware : Sebuah komponen pada sebuah komputer yang dapat dilihat atau berbentuk fisik

Scene : Sebuah segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif

Scribble : Teknik menggambar berantakan dengan membuat coret-coretan dalam bentuk arsir ke segala arah yang sengaja dibuat untuk memberi kesan artistik yang berbeda

Medium Long Shot : Teknik pengambilan gambar dimana ruang pengambilannya melakukan potongan pada objek. Meski begitu suasana pemandangan masih lebih mendominasi.

Medium Shot : Teknik pengambilan gambar dengan keseimbangan antara objek (foreground) dan background

Extreme Long Shot : Teknik pengambilan gambar dengan framing yang sangat lebar serta sangat jauh dari objek. Pemandangan dan suasana sangat mendominasi daripada objek

Close Up : Teknik pengambilan gambar dengan objek menjadi sebuah perhatian dan mendominasi sedangkan background pada framing hanya sebagai pengisi dan tidak banyak berperan

Medium Close Up : Teknik pengambilan gambar dengan memperlihatkan wajah serta bagian atas tubuh dari objek dan cukup mendominasi namun masih terlihat peran dari background

Extreme Close Up : Teknik pengambilan gambar dengan framing yang sangat dekat dan memperlihatkan detail dari salah satu bagian objek dan mengisi secara penuh framing

Compositing : Proses digital dalam menggabungkan beberapa gambar atau beberapa urutan gambar menjadi satu bagian film atau rekaman video digital

Coloring : Proses digital dalam merubah kombinasi warna

Shutter Speed : Waktu yang dibutuhkan untuk shutter kamera terbuka sehingga memengaruhi cahaya yang tertangkap sensor kamera

Aperture : Pengaturan kamera yang mengontrol atau mengendalikan jumlah cahaya yang ditangkap oleh lensa.

FPS : Ukuran banyaknya gambar yang tampil pada video dalam satu detik

Capture : Tahapan pemindahan video hasil pengambilan video (shooting) pada memori SD card kamera ke memori harddisk komputer

Slowmotion : Memperlambat pergerakan obyek dalam sebuah peristiwa, sehingga terlihat lebih dramatis

Color Grading : Proses merubah visual tone atau nuansa visual dari suatu media, baik foto maupun video

Color Correction : Tahap menyeimbangkan warna-warna dasar

White Balance : Fungsi untuk membuat hal-hal berwarna putih tampak putih dalam fotografi dengan mengkompensasi pengaruh warna cahaya di bawah lingkungan pengambilan gambar

Cinematic : Video yang terlihat seperti layaknya film

Key Motion : Gerakan Kunci



Preset	: Kombinasi warna, eksposur, kontras, saturasi, highlight, dan semua editing yang sudah disimpan dan diatur dengan baik
Scaling	: Proses memperbesar atau memperkecil objek
Frame	: Satu gambar tunggal dalam ukuran bingkai tertentu yang merupakan bagian dari film
Layer	: Lapisan-lapisan lembar kerja bertumpuk yang digunakan untuk meletakkan berbagai obyek
Pre-compose	: Membuat komposisi (composition) baru didalam sebuah komposisi yang sedang digunakan
Plug-in	: Kode software dengan fungsi tertentu yang memungkinkan aplikasi atau program untuk menjalankan fitur tambahan di aplikasi atau program tersebut
Keyframe	: Sebuah gambar yang mendefinisikan titik permulaan dan akhir dari transisi apapun
Easy Ease	: Tool untuk membuat animasi menjadi lebih lancar dan halus
Tracking	: Proses pelacakan pada objek
Adjustment layer	: Layer transparan yang dapat diberikan beberapa effect

Voice Over : Teknik produksi di mana suara direkam untuk penggunaan di luar layar

Tune Up : Proses edit audio untuk memperindah dan memperbaiki kualitas dari audio



INTISARI

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini telah berkembang dengan sangat pesat khususnya dalam dunia komunikasi, salah satu contohnya adalah perkembangan dalam dunia periklanan. Pengguna internet di Indonesia yang terus meningkat dari tahun ke tahun membuat semakin ketatnya persaingan dalam dunia bisnis. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha membuat iklan Cafe Gora Boba Wonosari dengan metode livehoot dan motion graphic. Tujuan pembuatan iklan ini adalah untuk memberikan informasi kepada calon-calon pelanggan di Cafe Gora Boba Wonosari.

Proses pembuatan iklan Cafe Gora Boba Wonosari ini membutuhkan persiapan yang matang dan tertata rapi agar dapat menghasilkan iklan. Mulai dari proses pra produksi, produksi, sampai pasca produksi. Software yang dibutuhkan dalam membuat iklan ini adalah Adobe After Effect, Adobe Illustrator, Adobe Audition, dan Adobe Premiere Pro. Media iklan berupa video yang diupload di platform sosial media Instagram. Media yang sudah terupload akan diiklankan juga di Instagram dan akan diambil hasil.

Video iklan video iklan Cafe Gora Boba Wonosari mendapatkan hasil sebesar 87.04% diambil dari total 25 orang yang mengisi kuisioner dan dilihat dari interval tingkat intensitas maka dinyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan. Peneliti berharap agar usaha tersebut dapat dikenal oleh masyarakat dan semakin mudah untuk melakukan proses pemasaran.

Kata Kunci : Teknologi, Liveshoot, Motion Graphic, Software, Media Sosial

ABSTRACT

The development of information technology at this time has grown very rapidly, especially in the world of communication, one example is the development in the world of advertising. Internet users in Indonesia, which continues to increase from year to year, make competition in the business world increasingly fierce. In this study, researchers tried to make an advertisement for Cafe Gora Boba Wonosari with livehoot and motion graphics methods. The purpose of making this advertisement is to provide information to potential customers at Cafe Gora Boba Wonosari.

The process of making Cafe Gora Boba Wonosari advertisements requires careful and neat preparation in order to produce advertisements. Starting from the pre-production, production, to post-production processes. The software needed to create this ad is Adobe After Effects, Adobe Illustrator, Adobe Audition, and Adobe Premiere Pro. Advertising media in the form of videos uploaded on the Instagram social media platform. Media that has been uploaded will also be advertised on Instagram and the results will be taken.

The video ad video for Cafe Gora Boba Wonosari got 87.04% results taken from a total of 25 people who filled out the questionnaire and judging by the intensity level interval, it was declared very valid and feasible to use. The researcher hopes that the business can be known by the public and it will be easier to carry out the marketing process.

Keyword : Technology, Liveshoot, Motion Graphic, Software, Social Media