

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA RACCOON
STORE DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Nico Adi Pratama

18.11.2233

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA RACCOON
STORE DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Nico Adi Pratama

18.11.2233

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA RACCOON
STORE DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nico Adi Pratama

18.11.2233

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 11 Mei 2016

Dosen Pembimbing,

Mulia Sulistiyono, S.Kom, M.Kom.

NIK. 190302248

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA RACCON
STORE DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nico Adi Pratama
18.11.2233

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 17 Oktober 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Arifyanto Hadinegoro, S.Kom, M.T
NIK. 190302289

Mulia Sulistiyono, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302248

Nur Hikmah, M.Kom
NIK. 190302245

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Desember 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Nico Adi Pratama
Tempat, tanggal lahir : Curup, 22 Maret 1999
NIM : 18.11.2233
Jurusan : S1 Informatika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa SKRIPSI yang berjudul :
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA RACCOON STORE

DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang saya tulis adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari Skripsi orang lain.

Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabutnya predikat kelulusan dan gelar kesarjanaannya)

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yang membuat pernyataan,



Nico Adi Pratama
18.11.2233

MOTTO

Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang beriman.

(Q.s Ali – Imran: 139)

“Waktu bagaikan pedang. Jika engkau tidak memanfaatkannya dengan baik, maka ia akan memanfaatkanmu.”

(HR. Muslim)

“kebanyakan orang sukses itu adalah jerih payah diri sendiri, tanpa campur tangan Tuhan. Mengingat Tuhan adalah sebagai ibadah vertikal dan menolong sesama sebagai ibadah horizontal.”

(Bob Sadino)

“Start now. Start where you are. Start with fear. Start with pain. Start with doubt. Start with hand shaking. Start with voice trembling; but start. Start and don't stop.

Start where you are, with what you have.

Just start” (Ijeoma Umebinyuo)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah kupanjatkan puji syukur atas rahmat Allah SWT dan bantuan atau bimbingan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Oleh karena itu Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT, terima kasih kepada Tuhan yang maha esa atas rahmat dan hidayahnya. Serta kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari zaman kegelapan menuju zaman kecerahan.
2. Bapak dan Ibu tersayang, terima kasih atas segala dukungan kalian. Skripsi ini dipersembahkan sebagai wujud rasa terima kasih atas pengorbanan dan jerih payah kalian.
3. Terima kasih kepada Bapak Mulia Sulistiyono selaku dosen pembimbing.
4. Terima kasih kepada Anjas Sheva Sitio, Abdi Muhammad Nur, Dwi Yantono, Mama Papa orang tua angkat saya yang sudah membantu dan mendukung selama proses pengerjaan skripsi.
5. Terima kasih kepada teman seperjuangan kelas 18-IF-06 yang telah sama sama berjuang.
6. Teman-Teman yang belum saya sebutkan. Terima kasih atas doa dan semangat yang kalian berikan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “pembangunan sistem air otomatis pada kandang ayam broiler berbasis internet of things “.

Selama penulisan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan dan dukungan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Sebagai rektor dari Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Mulia Sulistiyono, S.Kom., M.Kom. sebagai Dosen Pembimbing saya dalam proses penulisan skripsi ini
3. Ibu Windha Mega PD, M.Kom selaku Ketua Program Studi Informatika.
4. Bapak Mulia Sulistiyono, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberi arahan sehingga skripsi ini selesai dengan baik.
5. Kepada orang tua dan segenap keluarga yang telah memberikan doa dan dukungan demi tercapainya cita-cita penulis.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat selesai.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu, semua kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan senang hati. Penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat kedepan-nya.

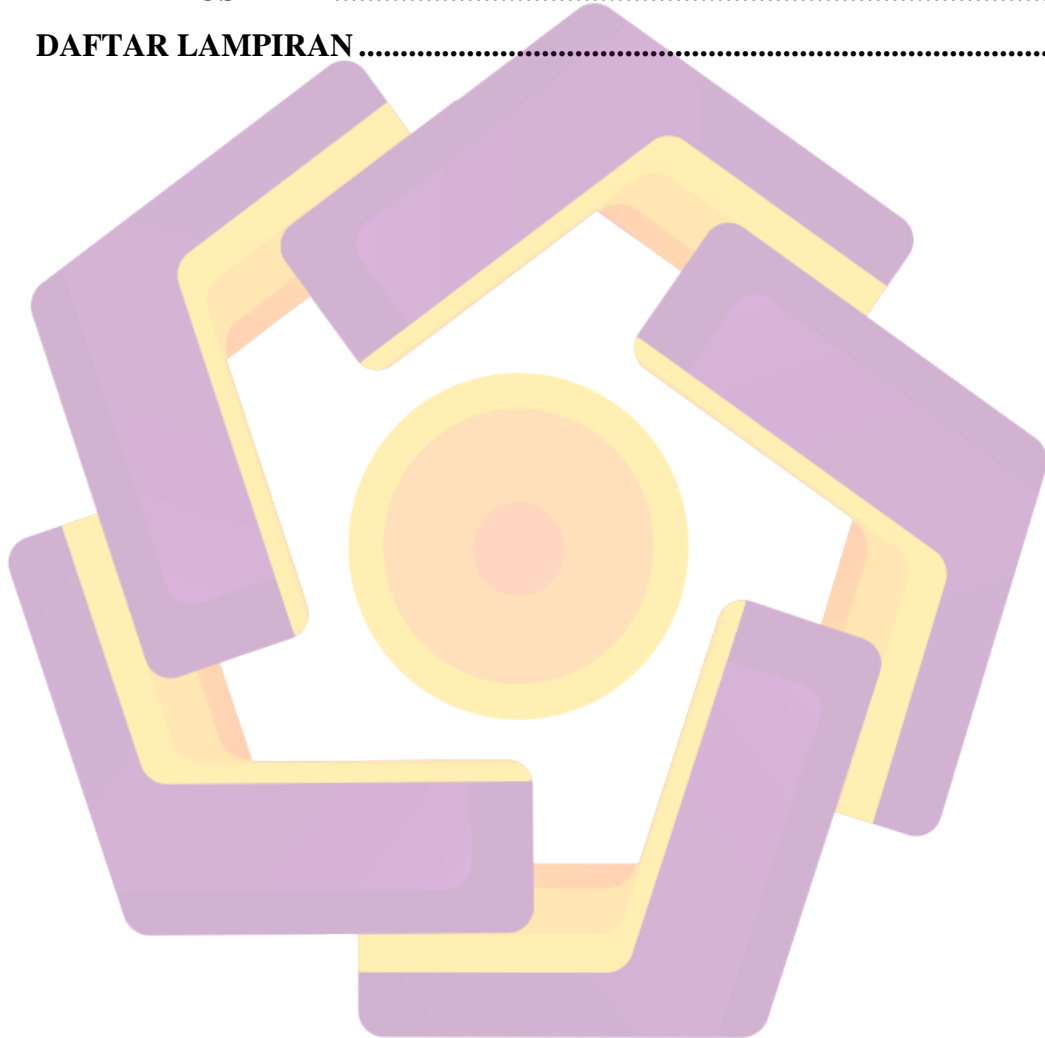
DAFTAR ISI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA RACCOON STORE DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC	i
DAFTAR ISI.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	ixiii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	v
MOTTO	xiv
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
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.....	4
1.5.2 Bagi Masyarakat	4
1.5.3 Bagi Raccoon Store	5
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisis.....	6
1.6.3 Metode Perancangan.....	6
1.6.4 Metode Evaluasi	7
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9

2.1	Tinjauan Pustaka.....	9
2.2	Konsep Dasar Multimedia.....	11
2.2.1	Pengertian Multimedia.....	11
2.2.2	Jenis-Jenis Multimedia.....	12
2.2.3	Elemen-Elemen Multimedia	12
2.3	Konsep Dasar Informasi.....	14
2.3.1	Pengertian Informasi.....	14
2.3.2	<i>Company Profile</i>	15
2.3.3	Promosi	15
2.4	Video.....	17
2.4.1	Standar Video	17
2.4.2	Jenis Video	18
2.5	Teknik <i>Live Shoot</i>	19
2.5.1	<i>Type of Shoot</i>	19
2.6	Animasi.....	25
2.6.1	Pengertian Animasi.....	25
2.7	Teknik <i>Motion Graphic</i>	26
2.7.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	26
2.7.2	Konsep Dasar Teknik <i>Motion Graphic</i>	27
2.8	Analisis Masalah.....	28
2.8.1	Analisis SWOT.....	28
2.8.2	<i>Strategi</i> SWOT.....	30
2.8.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	31
2.9	Produksi	32
2.9.1	Pra Produksi	32
2.9.2	Produksi	32
2.9.3	Pasca Produksi.....	33
2.10	Evaluasi.....	34
2.10.1	Sejarah Skala Likert.....	34
2.10.2	Skala Likert	35
2.10.3	Rumus Presentase Skala Likert	36
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		38

3.1	Gambaran Umum Perusahaan	38
3.1.1	Sejarah Raccoon Store	38
3.1.2	Visi dan Misi Raccoon Store.....	39
3.1.3	Visi dan Misi Raccoon Store.....	39
3.1.4	Logo Raccoon Store	39
3.2	Pengumpulan Data.....	40
3.2.1	Wawancara	40
3.2.2	Observasi.....	41
3.3	Analisis Masalah.....	46
3.3.1	SWOT	46
3.3.2	Kelemahan dari Media Lama	48
3.3.3	Solusi yang Ditawarkan.....	48
3.3.4	Kesimpulan.....	49
3.4	Analisis Kebutuhan.....	49
3.4.1	Kebutuhan Informasi	49
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	49
3.5	Pra Produksi	51
3.5.1	Ide dan Konsep.....	51
3.5.2	Storyboard.....	51
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		54
4.1	Produksi	54
4.1.1	Pengambilan Gambar (Berdasarkan Hari Atau Lokasi)	54
4.1.2	Pembuatan <i>Asset Motion Graphics</i>	56
4.2	Pasca Produksi.....	59
4.2.1	Compositing	60
4.2.2	Editing.....	64
4.2.3	Rendering	69
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir	70
4.3.2	Kuisisioner Faktor Informasi	71
4.3.3	Kuisisioner Faktor Tampilan Video	75
4.3	Implementasi	80
4.4.1	Publish Media Online	80

4.4.2	Upload posting Instagram Reels.....	84
4.4.3	Penyerahan ke pihak Raccoon Store.....	85
BAB V PENUTUP		86
5.1	Kesimpulan.....	86
5.2	Saran	87
DAFTAR PUSTAKA		88
DAFTAR LAMPIRAN		90



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Video Iklan Tinjauan Pustaka.....	10
Tabel 2. 2 Tabel Matriks	30
Tabel 2. 3 Tabel Evaluasi Skala Likert	35
Tabel 2. 4 Presentase Nilai	36
Tabel 3. 1 Tabel SWOT	46
Tabel 3. 2 Storyboard.....	52
Tabel 4. 1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir	70
Tabel 4. 2 Tabel Kuesioner Faktor Informasi	72
Tabel 4. 3 Tabel Bobot Nilai	73
Tabel 4. 4 Tabel Presentase Nilai	73
Tabel 4. 6 Tabel Kuesioner Faktor Tampilan Video.....	74
Tabel 4.5 Tabel Rekap Jawaban Faktor Tampilan Video.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lima Elemen Multimedia	14
Gambar 2. 2 <i>Extreme Long Shoot</i>	20
Gambar 2. 3 <i>Wide Shoot</i>	21
Gambar 2. 4 <i>Medium Long Shoot</i>	22
Gambar 2. 5 <i>Rough Cut</i>	22
Gambar 2. 6 <i>Medium Close Up</i>	23
Gambar 2. 7 <i>Close Up</i>	24
Gambar 2. 8 <i>Extreme Close Up</i>	25
Gambar 3. 1 Logo Raccoon Store.....	40
Gambar 3. 2 Brosur Raccoon Store	42
Gambar 3. 3 Instagram Raccoon Store	43
Gambar 3. 4 Instagram Raccoon Store	43
Gambar 3. 5 Instagram Raccoon Store 2	44
Gambar 3. 6 Shopee Raccoon Store	45
Gambar 3. 7 Tokopedia Raccoon Store	45
Gambar 4. 1 Pengambilan Gambar di dalam Raccoon Store	55
Gambar 4. 2 Pengambilan Gambar di luar Raccoon Store	55
Gambar 4. 3 Pembuatan Aset	56
Gambar 4. 4 Contoh Asset Animasi Yang Lain	57
Gambar 4. 5 Noise Reduction	58
Gambar 4. 6 Memaksimalkan Vocal	58
Gambar 4. 7 Normalize	59

Gambar 4. 8 Memaksimalkan Suara.....	59
Gambar 4. 9 Tampilan membuat composition baru	60
Gambar 4. 10 Tampilan file .ai yang sudah di Import	61
Gambar 4. 11 Tampilan halaman animasi Jenis Produk.....	61
Gambar 4. 12 Tampilan Comp penambahan SFX.....	62
Gambar 4. 13 Tampilan motion graphic cara pemesanan online	62
Gambar 4. 14 Tampilan motion graphic Promo.....	63
Gambar 4. 15 Tampilan motion graphic Peta Lokasi	63
Gambar 4. 16 Tampilan New Sequence Adobe Premiere.....	64
Gambar 4. 17 Tampilan timeline editing adobe premiere.....	65
Gambar 4. 18 Tampilan timeline editing pemotongan klip	66
Gambar 4. 19 Tampilan edit speed/duration	67
Gambar 4. 20 Tampilan pemberian efek transisi.....	67
Gambar 4. 21 Tampilan after colour grading	68
Gambar 4. 22 Tampilan rendering adobe premiere	70
Gambar 4. 23 Resolusi & Rasio Aspek Yang Disarankan Pada Youtube	83
Gambar 4. 24 Hasil Upload ke Youtube	84
Gambar 4. 25 Upload posting Instagram Reels	84
Gambar 4. 26 Penyerahan Video	85

INTISARI

Pandemi yang terjadi di dunia merupakan sebuah gebrakan terhadap semua bidang usaha, salah satunya yaitu usaha di bidang perdagangan. Era setelah pandemic juga menjadi tantangan bagi masing-masing perusahaan agar dapat terus bertahan bahkan bersaing dengan banyak kompetitor baru yang muncul. Salah satu upaya yang dapat dilakukan agar terus dapat bersaing yaitu dengan penerapan media promosi agar perusahaan tidak tertinggal dari para pesaingnya. Salah satu media promosi baru yang dapat digunakan yaitu melalui video Iklan. Dengan persentasi yang lebih deskriptif dan informasi yang dapat mengajak konsumen agar tertarik dengan barang atau jasa yang ditawarkan, iklan dapat diterapkan pada panyak media seperti televisi, radio, majalah hingga media sosial. Objek yang diambil dalam penelitian ini yaitu Raccoon Store yang mana merupakan salah satu usaha di bidang perdagangan dan menjual berbagai jenis sepatu di Yogyakarta. Raccon Store sudah menerapkan promosi yang dilakukan sebelumnya yaitu dengan brosur dan social media yang hanya menyampaikan sedikit informasi dari toko. Video promosi berupa iklan yang akan dibuat dengan teknik *live shoot* dan *motion graphic*, dimana kedua teknik tersebut diharapkan dapat menyajikan visualisasi dan ilustrasi yang ada pada Raccoon Store.

Keywords – Promosi, Media Iklan, Live shoot, Motion graphic, Visualisasi

ABSTRAK

The pandemic that has occurred in the world is a breakthrough for all business fields, one of which is business in the trade sector. The era after the pandemic is also a challenge for each company to be able to continue to survive and even compete with many new competitors that have emerged. One of the efforts that can be made in order to continue to compete is by applying promotional media so that the company does not lag behind its competitors. One of the new promotional media that can be used is through video advertisements. With a more descriptive percentage and information that can invite consumers to be interested in the goods or services offered, advertising can be applied to many media such as television, radio, magazines to social media. The object of this research is the Raccoon Store which is one of the businesses in the field of trading and selling various types of shoes in Yogyakarta. Raccoon Store has implemented previous promotions, namely with brochures and social media which only conveys a little information from the store. Promotional videos in the form of advertisements that will be made with live shoot and motion graphics techniques, where both techniques are expected to present visualizations and illustrations in the Raccoon Store.

Keywords - Promotion, Advertising Media, Liveshoot, Motion Graphics