

**PEMBUATAN VIDIO IKLAN “WARUNK COMELK” DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK *LIVE-SHOT* DAN *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI



disusun oleh:

Isro bekti nurtama

14.11.8387

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

**PEMBUATAN VIDIO IKLAN “WARUNK COMELK
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVE-SHOT* DAN
*MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Isro Bektı Nurtama

14.11.8387

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDIO IKLAN “WARUNK COMELK” DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK *LIVE-SHOT* DAN *MOTION
GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Isro Bekti Nurtama

14.11.8387

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 26 april 2021

Dosen Pembimbing,

Sri Ngudi Wahyuni, ST.,M.Kom

NIK. 190302060

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDIO IKLAN “WARUNK COMELK” DENGAN MENGUNAKAN TEKNIK *LIVE-SHOT* DAN *MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Isro Bektu Nurtama

14.11.8387

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 April 2021

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sri Ngudi Wahyuni, ST., M.Kom.

NIK.190302060

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom.

NIK. 190302419

Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng

NIK. 190302287

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu instansi pendidikan tinggi manapun. Dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis dan atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah di buat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 30 april 2021



Isro bekti nurtama

NIM : 14.11.8387

MOTTO

*“Hidupmu tak semudah bersendawa
Terus kejar cita-cita
Agar kau bisa jadi orang yang berguna”*



PERSEMBAHAN

Syukur alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT Tuhan semesta alam, karena dengan kuasanya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Kedua orang tua saya tercinta, yang selalu memberikan dukungan dalam segala hal, mendoakan setiap waktu dan menjadi penyemangat saya.
3. Prof Suyanto sebagai Rektor STMIK AMIKOM.
4. Dosen pembimbing saya, Ibu Sri ngudi wahyuni. yang tak pernah berhenti membimbing dan memotivasi saya untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik..
5. Teman kelas seperjuangan 14-S1TI-13 yang selalu menyertai dalam menimba ilmu.
6. Semua yang telah membantu serta mendoakan untuk kelancaran dan kemudahan menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW, kepada keluarga, para sahabat, dan kita selaku umatnya hingga akhir zaman, amiin.

Penulisan ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Informatika, Universitas AMIKOM Yogyakarta yang penulis ajukan dengan judul “pembuatan vidio iklan “warunk comelk” dengan menggunakan teknik live-shot dan motion graphic”.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini dan masih jauh dari sempurna. Dengan selesainya skripsi ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

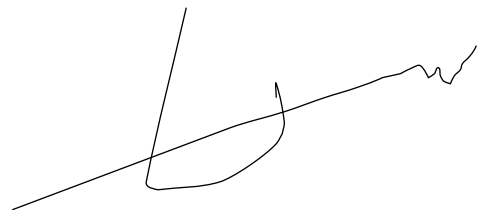
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Sri Ngudi Wahyuni, ST., M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi.

4. Uyock Anggoro Saputro, M.Kom. dan Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng, selaku dosen penguji.
5. Pihak Warunk Comelk
6. Keluarga dan rekan-rekan yang telah memberi dukungan dan bantuan untuk kelancan skripsi.

Peneliti juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan laporan skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan, semua tidak lepas karena keterbatasan peneliti.

Akhirnya, hanya dengan berdo'a kepada Allah SWT, peneliti berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amin.

Yogyakarta, 30 April 2021



Isro bekti nurtama

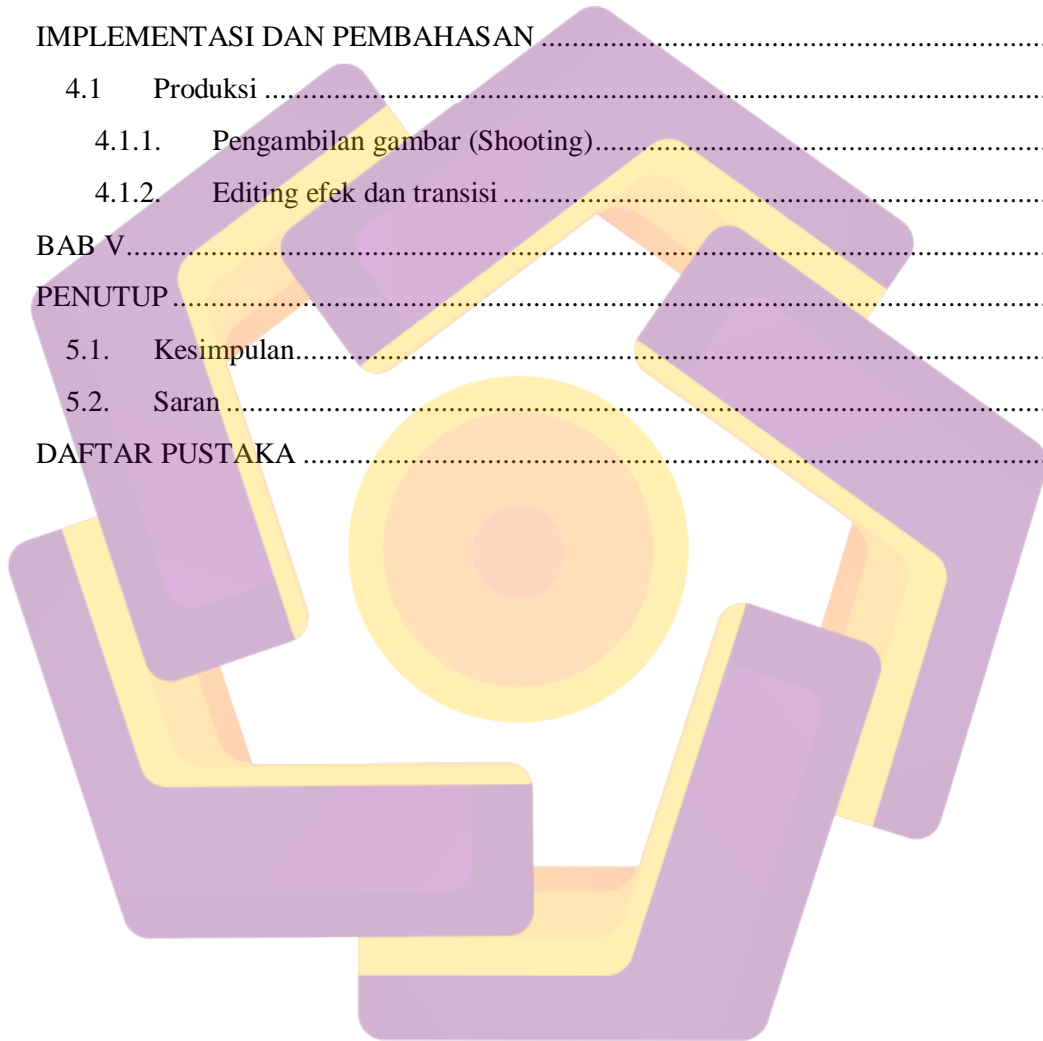
DAFTAR ISI

Table of Contents

JUDUL	I
PERSETUJUAN.....	III
PENGESAHAN.....	IV
PERNYATAAN.....	V
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR TABLE.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACK.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metode penelitian	3
1.5.1. Metode Wawancara.....	3
1.5.2 Metode kepustakaan.....	4
1.5.3. Metode Analisis	4
1.6 Metode Perancangan.....	4
1.6.1. Tahap Praproduksi	4
1.6.2. Tahap Produksi	5
1.6.3. Tahap Pascaproduksi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7

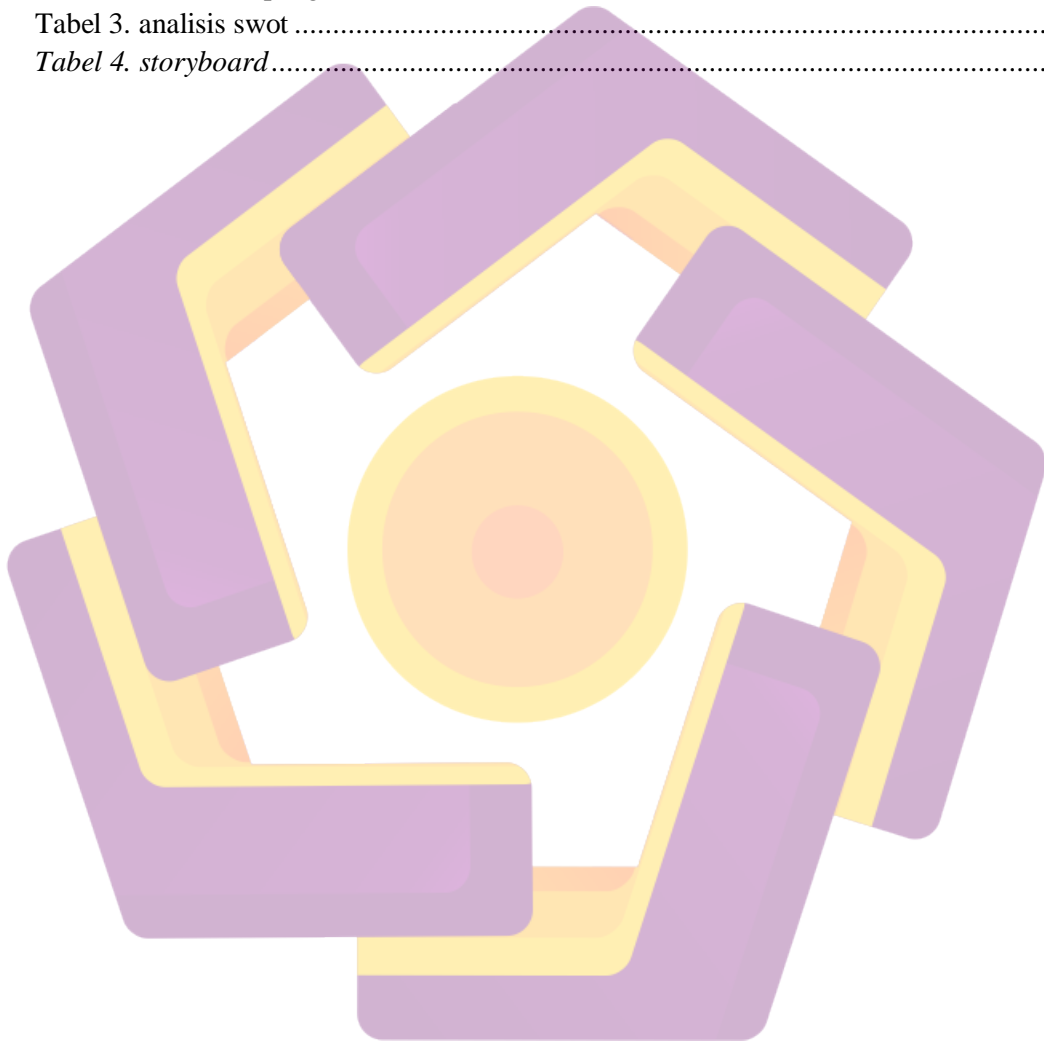
2.1	Tinjauan Pustaka.....	7
1.1	Definisi Animasi.....	8
2.2	Teknik Animasi	9
2.2.1.	Solid Drawing.....	9
2.2.2.	Timing & Spacing.....	9
2.2.3.	Squash & Stretch.....	10
2.2.4.	Anticipation	10
2.2.5.	Slow In and Slow Out	10
2.2.6	Arcs	11
2.2.7.	Secondary Action.....	11
2.2.8.	Follow Through and Overlapping Action.....	11
2.2.9.	Straight Ahead Action and Pose to Pose	12
2.2.10.	Staging	12
2.2.11.	Appeal.....	12
2.2.12.	Exaggeration.....	13
2.3	Jenis-Jenis Animasi.....	13
2.3.1.	Animasi 2 Dimensi (2D)	13
2.3.2.	Animasi 3 Dimensi (3D)	14
2.3.3.	Animasi Cell.....	14
2.3.4.	Animasi Frame.....	14
2.3.5.	Animasi Sprite	14
2.3.6.	Animasi Path.....	15
2.3.7.	Animasi Vektor.....	15
2.3.8.	Animasi Spline.....	15
2.3.9.	Animasi Karakter	15
2.4	Motion Graphic	15
2.5	Konsep Dasar Multimedia.....	16
2.5.1.	Elemen-elemen Multimedia.....	17
2.6	Sudut Pengambilan Gambar (Camera Angle)	19
2.7	Tahap Analisis	26
2.7.1.	Analisis Kebutuhan	26
2.8	Metode Pengembangan Multimedia	27
2.9	Pengumpulan Bahan (Material collecting).....	29

BAB III.....	32
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	32
3.1 Tinjauan Umum Warunk Comelk.....	32
3.2 Analisis	40
3.3 Perancangan	48
BAB IV	54
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	54
4.1 Produksi	54
4.1.1. Pengambilan gambar (Shooting).....	54
4.1.2. Editing efek dan transisi	56
BAB V.....	67
PENUTUP	67
5.1. Kesimpulan.....	67
5.2. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69



DAFTAR TABLE

Tabel 1. menu Warunk Comelk	39
Tabel 2. struktur kepengurusan.....	40
Tabel 3. analisis swot	42
<i>Tabel 4. storyboard</i>	52



DAFTAR GAMBAR

gambar 1. elemen multimedia.....	17
gambar 2. Bird Eye View	20
gambar 3. High Angle	20
gambar 4. low angle	21
gambar 5. eye level	22
gambar 6. frog eye	22
gambar 7. <i>extreme close up</i>	23
gambar 8. <i>big close up</i>	23
gambar 9. <i>close up</i>	24
gambar 10. medium close up	24
gambar 11. <i>medium shot</i>	25
gambar 12. <i>full shot</i>	25
gambar 13. <i>long shot</i>	26
gambar 14 metode pengembangan multimedia	31
gambar 15. logo Warunk Comelk	40
gambar 16. denah lokasi Warunk Comelk.....	53
gambar 17. tampilan depan.....	55
gambar 18. interior.....	55
gambar 19. menu susu.....	56
gambar 20. opsi project	57
gambar 21. <i>composition setting</i>	58
gambar 22. <i>import project</i>	59
gambar 23. <i>transform</i>	60
gambar 24. <i>shadow efect</i>	60
gambar 25. <i>camera efect</i>	61
gambar 26. <i>export</i>	62
gambar 27. <i>render setting</i>	62
gambar 28. <i>import</i>	63
gambar 29. transisi	64
gambar 30. <i>color grading</i>	65
gambar 31. <i>render</i>	65
gambar 32. format video	66

INTISARI

Warunk Comelk adalah salah satu kedai yang menawarkan produk utama berupa susu. Untuk meningkatkan produktifitas dan cakupan wilayah dilakukan penjualan online melalui website. Karena website yang belum terlalu dikenal oleh masyarakat luas dan untuk bersaing dengan perusahaan sejenis dibutuhkan sebuah promosi yang menarik.

Untuk membantu mempromosikan kedai susu ini, maka peneliti membuat suatu media penyampaian informasi yang berupa video. Media ini bertujuan untuk mempermudah penyampaian informasi secara optimal. Selain itu, media ini juga ditujukan untuk membantu menarik calon pembeli.

Dalam proses pembuatan video animasi ini, teknik yang digunakan adalah teknik motion graphic. Keunggulannya adalah dalam proses pembuatannya tidak memakan waktu yang terlalu lama dan hasil dari video menarik sehingga membuat tidak mudah bosan.

Kata kunci : Warunk comelk, promosi, video

ABSTRACT

Warunk Comelk is one of the shops that offers the main products in the form of milk. To increase productivity and coverage areas are conducted online sales through the website. Because the website is not very well known by the public and to compete with similar companies it takes an interesting promotion.

To help promote this milk shop, the researchers created a medium of information delivery in the form of a video. This media aims to facilitate the optimal delivery of information. In addition, the media is also intended to help attract potential buyers.

In the process of making this animated video, the technique used is motion graphic technique. The advantage is that in the process of making it does not take too long and the results of the video are interesting so it makes it not easy to get bored.

Keyword : Warunk comelk, promotion, video