

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

SKRIPSI



disusun oleh

M. Afif Abdurrahman

14.11.8423

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

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

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi_Informatika



disusun oleh

M. Afif Abdurrahman

14.11.8423

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA MERAMIE DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

M. Afif Abdurrahman

14.11.8423

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 27 Juni 2021

Dosen Pembimbing,

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom.

NIK. 190302419

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA MERAMIE DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

M. Afif Abdurrahman

14.11.8423

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 22 Juni 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom.

NIK. 190302419

Dony Ariyus, M.Kom.

NIK. 190302128

Akhmad Dahlan, M.Kom.

NIK. 190302174

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 27 Juni 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, 13 Juni 2021



M. Afif Abdurrahman

NIM. 14.11.8423

MOTTO

- ❖ Manjadda Wajada [Siapa yang bersungguh – sungguh kelak dia akan berhasil]
- ❖ Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain.(Q.S. Al-Insyirah 7-8)
- ❖ Lebih baik mencoba namun salah dari pada tidak sama sekali
- ❖ Keberhasilan tidak datang secara tiba-tiba, tapi karena usaha dan kerja keras
- ❖ Jangan tunda sampai besok apa yang bisa engkau kerjakan hari ini
- ❖ Tidak ada masalah yang tidak bisa diselesaikan selama ada niat, komitmen, dan tindakan untuk menyelesaikannya
- ❖ Syukuri apapun yang telah kau miliki saat ini, bisa jadi itu impian banyak orang lain diluar sana.
- ❖ Jangan berharap kepada selain ALLAH SWT (Imam Al-Syafi'i)
- ❖ Jangan menyerah, terus ikhtiar berusaha dan berdo'a kepada ALLAH SWT

PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan karunianya dan melimpahkan Rahmat-nya , serta memberikan kelancaran disetiap usaha yang dilakukan.
2. Rosulullah SAW yang telah memberi pencerahan sehingga Islam sampai dengan ke zaman yang beralih dari kebodohan ke jalan terang dan berilmu.
3. Bapak dan Ibu selaku kedua orang tua saya yang telah merawat saya dengan baik dan selalu mendoakan serta menuntun saya menjadi pribadi yang baik sehingga bisa menjadi seperti sekarang ini walau saya masih belum bisa membahagiakan mereka seutuhnya.
4. Seluruh Keluarga besar dan Saudara yang terus mendoakan untuk kebaikan walaupun kami berjauhan.
5. Bapak Uyock Anggoro saputro, S.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang memberikan arahan dan bimbingan dalam proses pembuatan skripsi serta mendampingi ketika ujian Skripsi berlangsung.
6. Teman kelas yang telah menemani dalam selama masa.
7. Semua teman-teman yang telah terlibat baik langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan skripsi yang tidak bisa disebut satu persatu.
8. Meramie yang telah bersedia menjadi objek penelitian.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis ucapkan atas Kehadirat ALLAH SWT, Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang yang telah melimpahkan Rahmat, Nikmat, Kemudahan, dan Pertolongan-Nya kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan sebuah penelitian yang berjudul “ PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA MERAMIE DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC ”. Kendati masih jauh dari kata sempurna, namun itu semua sudah penulis syukuri. Tak lupa shalawat serta salam semoga selalu terlimpahkan kepada junjungan kita semua Nabi Muhammad SAW, beserta para keluarganya, sahabat-sahabatnya serta kita sebagai umatnya semoga kelak mendapatkan syafa'at Beliau di hari akhir.

Selesainya penelitian ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak yang penulis ucapkan banyak terimakasih, diantaranya kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Drs. Bambang Sudaryatno, M.M., selaku Wakil Rektor 1 Bidang Akademik
3. Hanif Al Fatta, M.kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
4. Windha Mega Pradnya D, M.Kom., selaku Kaprodi S1-Informatika.
5. Sudarmawan, S.T, M.T., selaku Dekan Fakultas Sainstek dan Dosen wali.
6. Uyock Anggoro Saputro, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu nya membimbing penulis dari awal hingga akhir.
7. Terimakasih yang tulus kepada kedua Orang tua, Nenek, dan Adik, dan keluarga semuanya atas do'a, semangat dan dukungannya yang menjadikan penulis mampu menyelesaikan penelitian ini.

Yogyakarta, 30 Juni 2021

Penulis

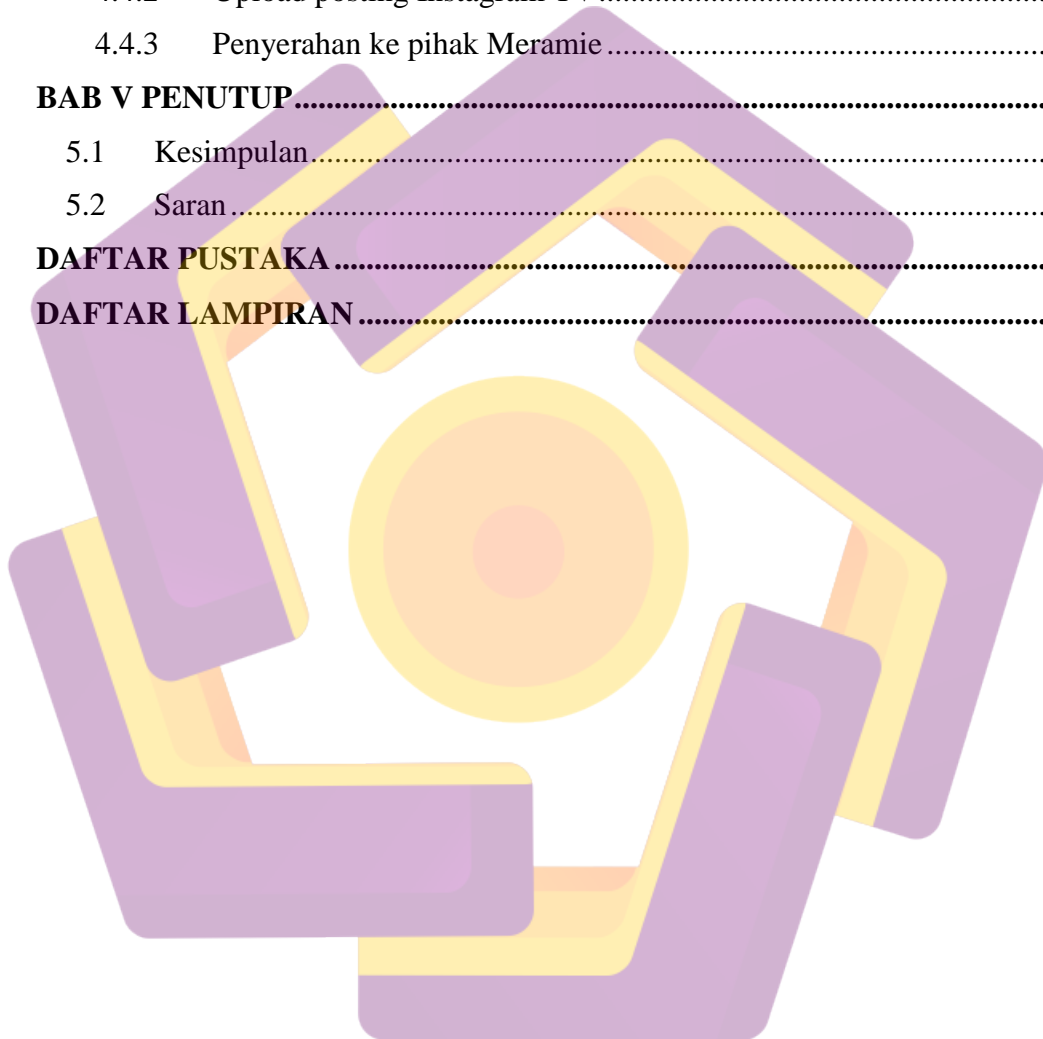
DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL	i
LEMBAR JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Bagi Penulis	3
1.5.2 Bagi Masyarakat.....	3
1.5.3 Bagi Meramie.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Evaluasi.....	6

1.7	Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI		8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
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 SWOT</i>	29
2.8.3	Analisis Kebutuhan Sistem	31
2.9	Produksi.....	31
2.9.1	Pra Produksi	31
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	35
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	37
3.1	Gambaran Umum Perusahaan	37
3.1.1	Sejarah Meramie	37
3.1.2	Visi dan Misi Meramie	38
3.1.3	Visi dan Misi Meramie	38
3.1.4	Logo Meramie	39
3.2	Pengumpulan Data	39
3.2.1	Wawancara	39
3.2.2	Observasi	41
3.3	Analisis Masalah	43
3.3.1	SWOT	43
3.3.2	Kelemahan dari Media Lama	46
3.3.3	Solusi yang Ditawarkan	46
3.3.4	Kesimpulan	46
3.4	Analisis Kebutuhan	47
3.4.1	Kebutuhan Informasi	47
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	47
3.5	Pra Produksi	49
3.5.1	Ide dan Konsep	49
3.5.2	Storyboard	49
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	53
4.1	Produksi	53
4.1.1	Pengambilan Gambar (Berdasarkan Hari Atau Lokasi)	53
4.1.2	Pembuatan <i>Asset</i> Motion Graphics	55
4.2	Pasca Produksi	59
4.2.1	Compositing	60
4.2.2	Editing	64
4.2.3	Rendering	69
4.3	Evaluasi	70

4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir	70
4.3.2	Kuisisioner Faktor Informasi	71
4.3.3	Kuisisioner Faktor Tampilan Video	74
4.4	Implementasi	78
4.4.1	Publish Media Online.....	78
4.4.2	Upload posting Instagram TV.....	82
4.4.3	Penyerahan ke pihak Merامية	83
BAB V PENUTUP		85
5.1	Kesimpulan.....	85
5.2	Saran	86
DAFTAR PUSTAKA		87
DAFTAR LAMPIRAN		90



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Video Profil Tinjauan Pustaka	10
Tabel 2. 2 Tabel Matriks	30
Tabel 2. 3 Tabel Evaluasi <i>Skala Likert</i>	35
Tabel 2. 4 Presentase Nilai.....	36
Tabel 3. 1 Tabel SWOT	44
Tabel 3. 2 Storyboard	49
Tabel 4. 1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	70
Tabel 4. 2 Tabel Kuesioner Faktor Informasi	71
Tabel 4. 3 Tabel Bobot Nilai.....	72
Tabel 4. 4 Tabel Presentase Nilai.....	72
Tabel 4. 5 Tabel Kuesioner Faktor Tampilan Video.....	74

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 Meramie	39
Gambar 3. 2 Brosur Meramie.....	41
Gambar 3. 3 Instagram Meramie	42
Gambar 3. 4 Instagram Meramie	43
Gambar 4. 1 Pengambilan Gambar di Ruang Makan Meramie	54
Gambar 4. 2 Pengambilan Gambar Close Up di Meramie.....	54
Gambar 4. 3 Pengambilan Gambar di Dapur	55
Gambar 4. 4 Pembuatan Aset.....	56
Gambar 4. 5 Contoh Aset Animasi Yang Lain	56
Gambar 4. 6 Proses perekaman.....	57
Gambar 4. 7 Noise Reduction	58
Gambar 4. 8 Memaksimalkan Vocal.....	58
Gambar 4. 9 Normalize	59

Gambar 4. 10 Memaksimalkan Suara	59
Gambar 4. 11 Tampilan membuat composition baru.....	60
Gambar 4. 12 Tampilan file .ai yang sudah di Import	61
Gambar 4. 13 Tampilan halaman animasi Daftar menu	61
Gambar 4. 14 Tampilan animasi pada layar hp.....	62
Gambar 4. 15 Tampilan motion graphic pemesanan online	62
Gambar 4. 16 Tampilan motion graphic peta.....	63
Gambar 4. 17 Tampilan motion graphic daftar menu	63
Gambar 4. 18 Tampilan New Project Adobe Premiere.....	64
Gambar 4. 19 Tampilan timeline editing adobe premiere.....	65
Gambar 4. 20 Tampilan timeline editing pemotongan klip	66
Gambar 4. 21 Tampilan edit speed/duration	67
Gambar 4. 22 Tampilan pemberian efek transisi	67
Gambar 4. 23 Tampilan after colour grading	68
Gambar 4. 24 Tampilan rendering adobe premiere	69
Gambar 4. 25 Resolusi & Rasio Aspek Yang Disarankan Pada Youtube	81
Gambar 4. 26 Hasil Upload ke Youtube	82
Gambar 4. 27 Upload posting Instagram TV	83
Gambar 4. 28 Penyerahan Video	84

INTISARI

Perkembangan teknologi semakin pesat, menyebabkan peran multimedia semakin penting dalam banyak aspek kehidupan. Salah satunya, multimedia memegang peranan penting mempromosikan perusahaan untuk memberikan informasi terhadap konsumen. Media promosi yang sering digunakan salah satunya adalah video iklan. Dalam promosi berupa video iklan, dibutuhkan sebuah ilustrasi dari kegiatan yang dibutuhkan, sehingga dapat diterapkan teknik live shoot dan motion graphic dalam implementasinya pada objek yang membutuhkan promosi.

Meramie merupakan salah satu badan usaha yang masih baru dan bergerak di bidang kuliner yang menjual aneka mie di Yogyakarta. Media promosi yang digunakan masih menggunakan brosur dan banyak kegiatan yang belum dapat divisualisasikan dan diilustrasikan. Maka dari itu penulis mengusulkan pembuatan video iklan pada meramie menggunakan teknik motion graphic dan live shoot sebagai media promosi.

Kata Kunci: Iklan, Motion Graphic, Live Shoot, Multimedia.

ABSTRACT

The development of technology is increasingly rapid, causing the role of multimedia to be increasingly important in many aspects of life. One of them, multimedia plays an important role in promoting companies to provide information to consumers. One of the promotional media that is often used is video advertising. In a promotion in the form of an advertising video, an illustration of the required activities is needed, so that live shoot and motion graphics techniques can be applied in their implementation on objects that require promotion.

Meramie is one of the new business entities engaged in the culinary field that sells various noodles in Yogyakarta. The promotional media used still use brochures and many activities cannot be visualized and illustrated. Therefore, the author proposes making video advertisements on Meramie using motion graphics and live shoot techniques as promotional media.

Keywords: *Advertising, motion graphic, live shoot, multimedia.*