

**PENERAPAN MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOT PADA
VIDEO IKLAN BENTENG VREDEBURG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

DIAN RETNA SALSHA BILLA

19.82.0559

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PENERAPAN MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOT PADA
VIDEO IKLAN BENTENG VREDEBURG**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

DIAN RETNA SALSHA BILLA

19.82.0559

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOT PADA VIDEO
IKLAN BENTENG VREDEBURG**

yang disusun dan diajukan oleh

Dian Retna Salsha Billa

19.82.0559

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Januari 2023

Dosen Pembimbing,



Haryoko, S.Kom., M.Cs.

NIK. 190302286

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PENERAPAN MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOT PADA
VIDEO IKLAN BENTENG VREDEBURG

yang disusun dan diajukan oleh

Dian Renta Salsha Billa

19.82.0559

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Januari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Rizky, M.Kom.

NIK. 190302311

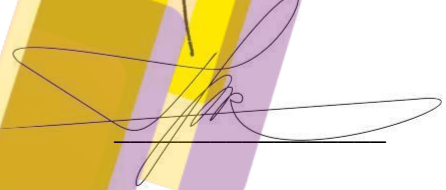
M. Fairul Filza, S.Kom, M.Kom.

NIK. 190302332

Haryoko, S.Kom., M.Cs.

NIK. 190302286

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Sarjana Komputer Tanggal 26 Januari 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dian Retna Salsha Billa
NIM : 19.82.0559

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Penerapan Motion Graphic dan Live Shot Pada Video Iklan Benteng Vredeburg

Dosen Pembimbing : Haryoko, S.Kom., M.Cs.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 26 Januari 2023

Yang Menyatakan,



Dian Retna Salsha Billa

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Skripsi ini dipersembahkan untuk kedua orang tua, keluarga besar, dan teman-teman yang memanjatkan do'a, memberi dukungan material, dukungan moral, serta motivasi selama kuliah ini.



KATA PENGANTAR


Puji dan Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan *Motion Graphic* dan *Live Shot* pada Video Iklan Benteng Vredeburg” guna memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan pada program studi strata 1 Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Proses skripsi ini tidak lepas dari dukungan doa, perhatian, bimbingan, motivasi, serta masukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang Tua dan Keluarga Besar yang senantiasa mendukung penulis.
2. Haryoko, S.Kom, M.Cs. sebagai dosen pembimbing yang telah memberi arahan. serta ilmunya sehingga penulis dapat menyelesaikan tepat waktu.
3. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Hanif Al Fatta, M. Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
5. Semua Bapak dan Ibu dosen beserta civitas akademika Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Sahabatku Avi, Fira, Anjani, Dinda, Dila, Sonya, Sekar, dan teman-teman dari Teknologi Informasi 01 yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Yogyakarta, 9 Januari 2023

Penulis



Dian Retna Salsha Billa

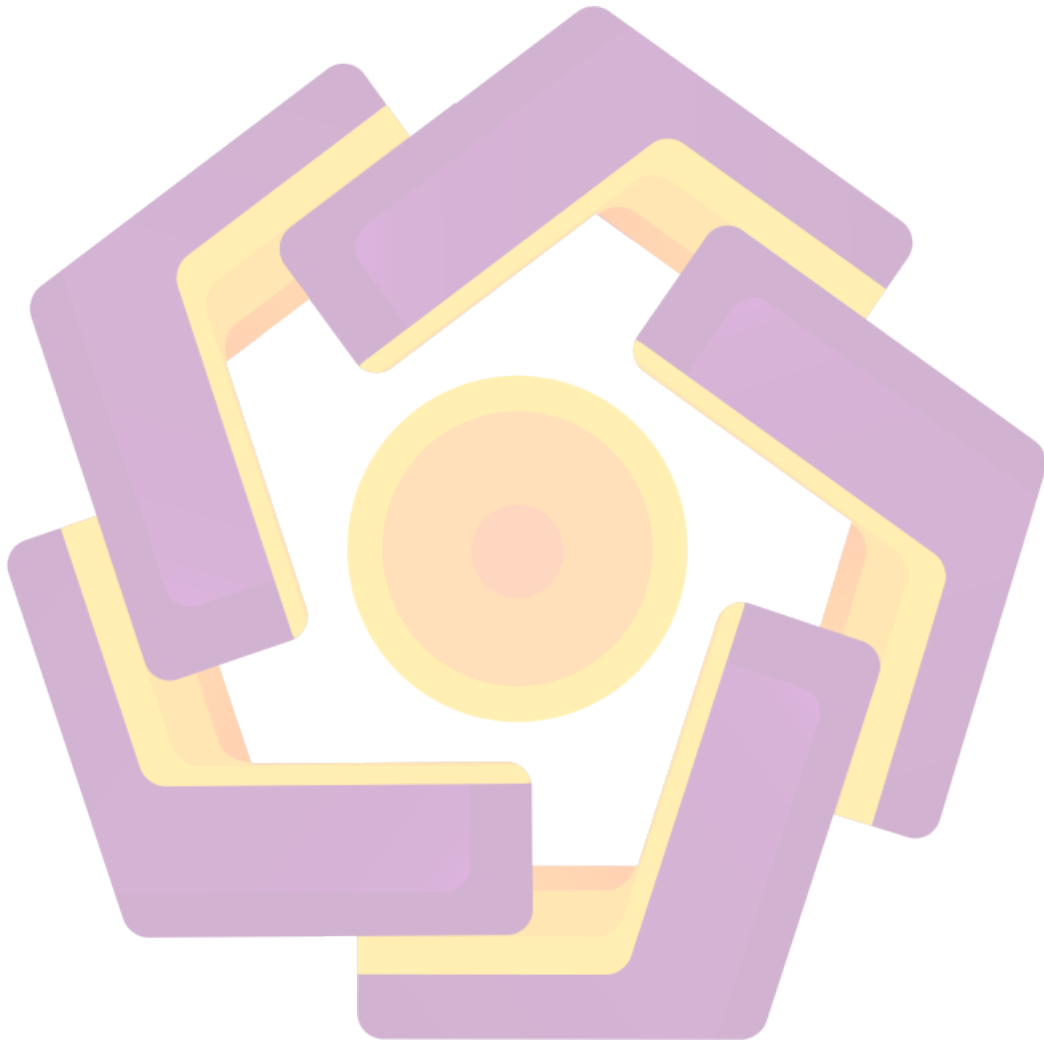
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
HALAMAN PERSETUJUAN	2
HALAMAN PENGESAHAN	3
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	4
HALAMAN PERSEMBAHAN	5
KATA PENGANTAR	6
DAFTAR ISI	7
DAFTAR TABEL	11
DAFTAR GAMBAR	12
DAFTAR LAMPIRAN	13
DAFTAR ISTILAH	14
INTISARI	15
ABSTRACT	16
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Perancangan	3
1.6.3 Metode Analisis	4
1.6.4 Metode Evaluasi	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
1.7.1 BAB 1 PENDAHULUAN	4
1.7.2 BAB 2 LANDASAN TEORI	4
1.7.3 BAB 3 METODE PENELITIAN	4
1.7.4 BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	4

1.7.5 BAB 5 PENUTUP	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.1 Konsep Dasar Multimedia	9
2.2.1 Pengertian Multimedia	9
2.2.2 Jenis-jenis Multimedia	9
2.2.3 Elemen Multimedia	9
2.3 Video	10
2.3.1 Standar Video	10
2.4 Teknik Pengambilan Gambar	11
2.4.1 Sudut Pengambilan Gambar	11
2.4.2 Ukuran Pengambilan Gambar	11
2.4.3 Gerakan Kamera	12
2.5 Iklan	13
2.5.1 Pengertian Iklan	13
2.5.2 Jenis-jenis Iklan	13
2.5.3 Tujuan Periklanan	14
2.5.4 Efektifitas Iklan	15
2.6 Motion Graphic	15
2.7 Live Shot	15
2.8 Produksi	16
2.8.1 Pra Produksi	16
2.8.1.1 Penentuan Ide Cerita dan Konsep	16
2.8.1.2 Penentuan Naskah	16
2.8.1.3 Pembuatan Storyboard	16
2.8.2 Produksi	16
2.8.3 Pasca Produksi	17
2.9 Evaluasi	18
2.9.1 Evaluasi Alpha Testing	18
2.9.2 Skala Likert	18

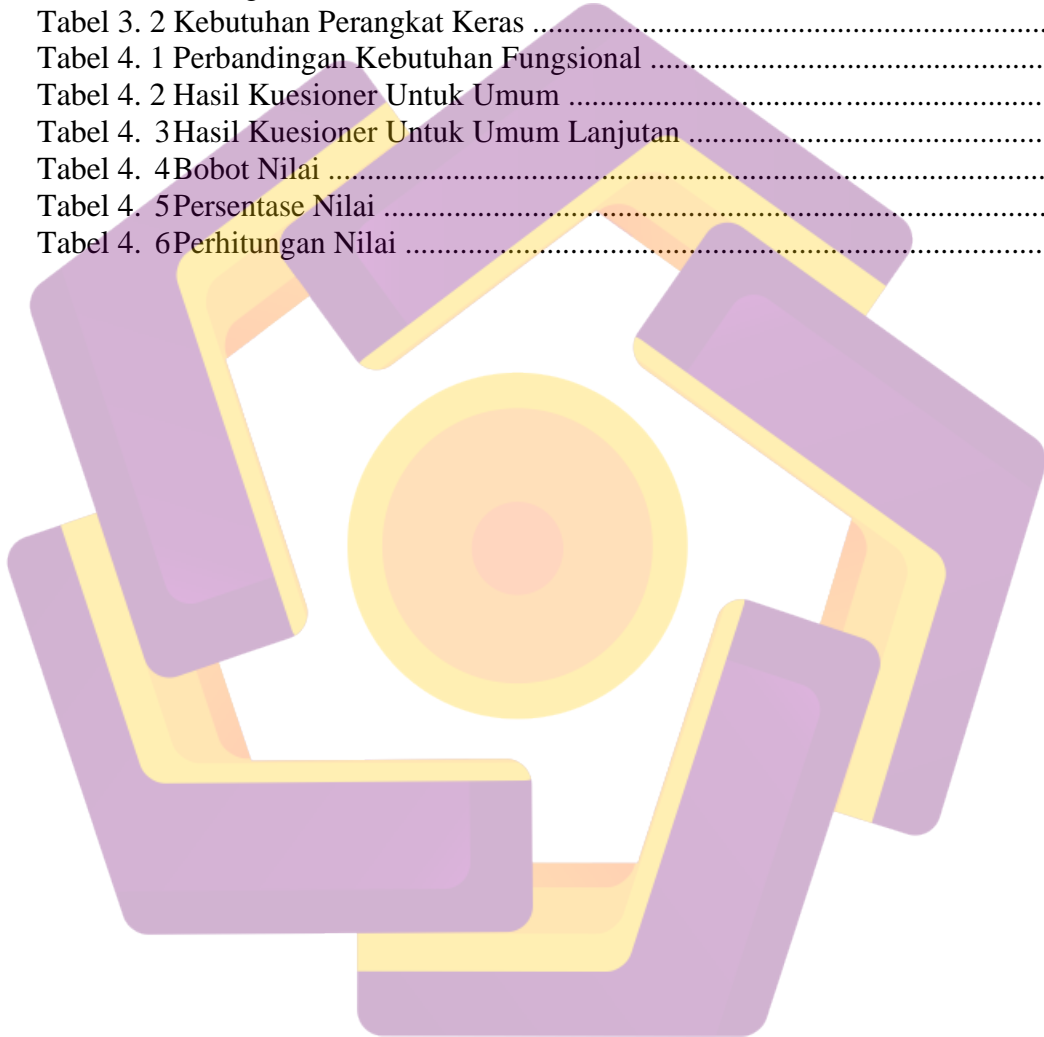
2.9.3 Rumus Persentase Skala Likert	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Objek Penelitian	20
3.2 Alur Penelitian	20
3.2.1 Identifikasi Masalah	21
3.3 Analisis Kebutuhan	21
3.3.1 Kebutuhan Fungsional	21
3.3.2 Kebutuhan Non-Fungsional	22
3.3.2.1 Kebutuhan Software	22
3.3.2.2 Kebutuhan Hardware	22
3.4 Pra Produksi	23
3.4.1 Ide	23
3.4.2 Naskah	23
3.4.3 Storyboard	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Produksi	29
4.1.1 Live Shot	29
4.1.2 Motion Graphic	30
4.2 Pasca Produksi	33
4.2.1 Editing	33
4.2.2 Dubbing	35
4.2.3 Rendering	35
4.3 Evaluasi	36
4.3.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional	36
4.3.2 Kuesioner Faktor Tampilan	37
4.4 Publishing	44
4.4.1 Publish Media Online.....	44
BAB V PENUTUP	48
5.1 Kesimpulan	48
5.2 Saran	48

REFERENSI.....49
LAMPIRAN50



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka	7
Tabel 2. 2 Tinjauan Pustaka Lanjutan	8
Tabel 2. 3 Evaluasi Skala Likert	18
Tabel 2. 4 Persentase Nilai	19
Tabel 3. 1 Perangkat Lunak	22
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras	22
Tabel 4. 1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional	37
Tabel 4. 2 Hasil Kuesioner Untuk Umum	41
Tabel 4. 3 Hasil Kuesioner Untuk Umum Lanjutan	42
Tabel 4. 4 Bobot Nilai	42
Tabel 4. 5 Persentase Nilai	43
Tabel 4. 6 Perhitungan Nilai	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Penelitian	21
Gambar 3. 2 Naskah	24
Gambar 3. 3 Naskah Lanjutan	25
Gambar 3. 4 Storyboard	26
Gambar 3. 5 Storyboard Lanjutan	27
Gambar 3. 6 Storyboard Lanjutan 2.....	28
Gambar 4. 1 Pengambilan Video dari atas Benteng Vredeburg.....	29
Gambar 4. 2 Pengambilan Video di Outdoor Museum Benteng Vredeburg.	30
Gambar 4. 3 Pengambilan Video di Indoor Museum Benteng Vredeburg	30
Gambar 4. 4 Pembuatan Karakter pada Adobe Illustrator	31
Gambar 4. 5 Pembuatan Animasi Karakter pada After Effect.....	31
Gambar 4. 6 Rending Hasil Pembuatan Animasi Karakter.....	32
Gambar 4. 7 Penggabungan Motion Graphic dan Live Shot di Adobe Premier... ..	32
Gambar 4. 8 Pembuatan Project Baru di Adobe Premier	33
Gambar 4. 9 Penambahan Media di Adobe Premier.....	34
Gambar 4. 10 Editing Video pada Adobe Premier.....	34
Gambar 4. 11 Penggunaan Effect Ultra Key pada Video.....	35
Gambar 4. 12 Rending Hasil Video	36
Gambar 4. 13 Persentase Pertanyaan 1	37
Gambar 4. 14 Persentase Pertanyaan 2	38
Gambar 4. 15 Persentase Pertanyaan 3	38
Gambar 4. 16 Persentase Pertanyaan 4	38
Gambar 4. 17 Persentase Pertanyaan 5	39
Gambar 4. 18 Persentase Pertanyaan 6	39
Gambar 4. 19 Persentase Pertanyaan 7	39
Gambar 4. 20 Persentase Pertanyaan 8	40
Gambar 4. 21 Persentase Pertanyaan 9	40
Gambar 4. 22 Persentase Pertanyaan 10.....	40
Gambar 4. 23 Upload Video pada Media Youtube	45
Gambar 4. 24 Proses Pemberian Judul, Deskripsi, dan Thumbnail.....	45
Gambar 4. 25 Proses Penambahan Detail dan Publikasi	46
Gambar 4. 26 Tampilan Video Telah Terpublikasi di Youtube	46
Gambar 4. 27 Statistik pada Youtube.....	47
Gambar 4. 28 Statistik pada Youtube Lanjutan.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Responden Umum	50
Lampiran 2 Responden Umum Lanjutan	51



DAFTAR ISTILAH



Footage	Video
Hardware	Perangkat keras
Software	Perangkat lunak
File	Dokumen
Caption	Kalimat untuk menjelaskan gambar atau ilustrasi
Frame Rate	Jumlah gambar yang dirender tiap detik
Refresh Rate	Jumlah gambar yang ditampilkan monitor tiap detik
Compact Disc	Piringan untuk menyimpan gambar atau video
Audience	Penonton
Broadcasting	Penyiaran
Talent	Orang yang berbakat
Script	Naskah
Outdoor	Di Luar Ruangan
Indoor	Di Dalam Ruangan
Lighting	Pencahayaan
Make Up	Tata Rias Muka
Background	Latar Belakang
Texturing	Pembuatan dan pemberian warna serta material
Modeling	Pembuatan model objek
Output	Hasil keluaran
Extension MP4	Hasil Video Panjang berbentuk MP4
Live	Secara langsung
Flowchart	Diagram Alir
Layer	Lapisan dalam layar
JPEG	Salah satu jenis data foto
Greenscreen	Background dengan latar warna hijau
Vector	Jenis gambar yang terbentuk dari garis dan kurva
Export	Ekspor media
Import	Impor media
Upload	Mengunggah media
Thumbnail	Representasi berupa miniatur dari gambar besar
Publish	Publikasi suatu media
Like	Opsi menyukai pada media Youtube

INTISARI

Iklan adalah salah satu alat untuk mempromosikan keberadaan potensi wisata yang dimiliki Kota Yogyakarta. Video iklan wisata dapat menunjukkan tempat wisata secara menarik sekaligus mengajak penonton untuk mendatangi tempat wisata tersebut. Tujuan dari iklan wisata yang menggunakan *live shot* dan *motion graphic* ini adalah menjadi sarana media informasi untuk mempromosikan potensi wisata di Kota Yogyakarta, khususnya pada wisata Museum Benteng Vredenburg.

Pengambilan gambar dan *footage* pada bagian-bagian Museum Benteng Vredenburg yang disertai dengan beberapa penjelasan isi didalamnya akan menjadi teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pembuatan video iklan ini. Video Iklan dengan menerapkan *Motion Graphic* dan *Live Shot* ini dirancang menggunakan berbagai aplikasi, seperti *Adobe After Effect*, *Adobe Premier*, dan *Adobe Illustrator*.

Pembuatan video ini menggunakan karakter dari motion graphic yang nantinya akan menjadi pembawa acara untuk menjelaskan tentang informasi Museum Benteng Vredenburg. Dengan pembuatan video iklan ini, diharapkan para wisatawan akan tertarik berkunjung pada Wisata Museum Benteng Vredenburg.

Kata kunci: Iklan, *Motion Graphic*, *Live Shot*.

ABSTRACT

Advertising is one of the tools to promote the tourism potential of the Yogyakarta City. Travel advertising videos can interestingly display tourist attractions while at the same time inviting viewers to visit these tourist attractions. The purpose of this tourism advertisement which uses live shots and motion graphics is to become an information media tool to promote tourism potential in the city of Yogyakarta, especially in the Fort Vredeborg Museum tour.

Taking pictures and footage of parts of the Fort Vredeborg Museum accompanied by some explanation of the contents will be the technique used in collecting data for making this advertising video. Video Ads by applying Motion Graphics and Live Shots are designed using various applications, such as Adobe After Effects, Adobe Premiere, and Adobe Illustrator.

The making of this video uses a character from a motion graphic who will later become the host to explain information about the Fort Vredeborg Museum. By making this advertising video, it is hoped that tourists will be interested in visiting the Fort Vredeborg Tourist Museum.

Keyword: *Advertisement, Motion Graphic, Live Shot*

