

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN
D'KALIURANG RESORT & CONVENTION MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh
FITRIAN DAVID ARDIANTO
17.11.1164

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2023

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN
D’KALIURANG RESORT & CONVENTION MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh
FITRIAN DAVID ARDIANTO
17.11.1164

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN D'KALIURANG
RESORT & CONVENTION MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN
MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Fitrian David Ardianto
17.11.1164

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 Januari 2023

Dosen Pembimbing,



Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302355

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN D’KALIURANG
RESORT & CONVENTION MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN
MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Fitrian David Ardianto
17.11.1164

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Januari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom
NIK. 190302419

Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302355

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Januari 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Fitrian David Ardianto
NIM : 17.11.1164

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN D'KALIURANG RESORT & CONVENTION MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

Dosen Pembimbing : Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., M.Kom

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. Peringkat 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, 17 Januari 2023

Yang Menyatakan,



Fitrian David Ardianto

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT telah memberikan nikmat sehat dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Adapun karya tulis ini saya persembahkan sebagai bentuk terima kasih saya untuk :

1. Allah SWT dengan berkat izin-Nya yang telah memberikan kemudahan penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
2. Orang tua penulis Bapak Sukardi, Ibu Surani, Bapak Triono, dan Ibu Sumirah, Kakak-Kakak yang selalu memberikan dukungan dan do'a kepada penulis sampai penelitian ini terselesaikan.
3. Ibu Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan *support* dan waktu untuk saya menyelesaikan skripsi ini.
4. D'Kaliurang Resort & Convention karena telah bersedia dan membantu dalam penelitian ini.
5. Teman Saya, Bapak Marjuki S.Pd., Syaiful Amin, Sucinta Ayu Karmita, Fredy, Ahimsa Sukma, John, Erika, Fahri, Muryati, Inggar, Dian, Fera, Dul, Ahmad yang membantu dan memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
6. Teman-Teman Komunitas Sanggar Senam, *Zumba, Stepobic, Aerobic, Line Dance* yang selalu memberikan *support* dan semangat.
7. Teman-Teman Komunitas Teater Manggar Amikom yang memberi semangat dan berjuang bersama.
8. Pihak-Pihak yang berjasa dalam selesainya skripsi ini, termasuk diri saya sendiri yang mampu menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini yang menjadi salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa penulis telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata 1 dan memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Melalui tulisan ini perlu disampaikan rasa terimakasih dan penghargaan kepada pihak yang memberikan bantuan, fasilitas, dan membimbing penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Ucapan terimakasih dan penghargaan ini diberikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing penulis yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penelitian dan penulisan skripsi.
3. Bapak Ali Mustopa, M.Kom dan Bapak Uyock Anggoro Saputro, M.Kom selaku Dosen Penguji dalam menguji skripsi ini.
4. Orangtua dan keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan dan do'a yang mengiringi langkah semangat penulis.
5. Teman-teman penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang selalu memberi semangat agar penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

Yogyakarta, 17 Januari 2023

Penulis

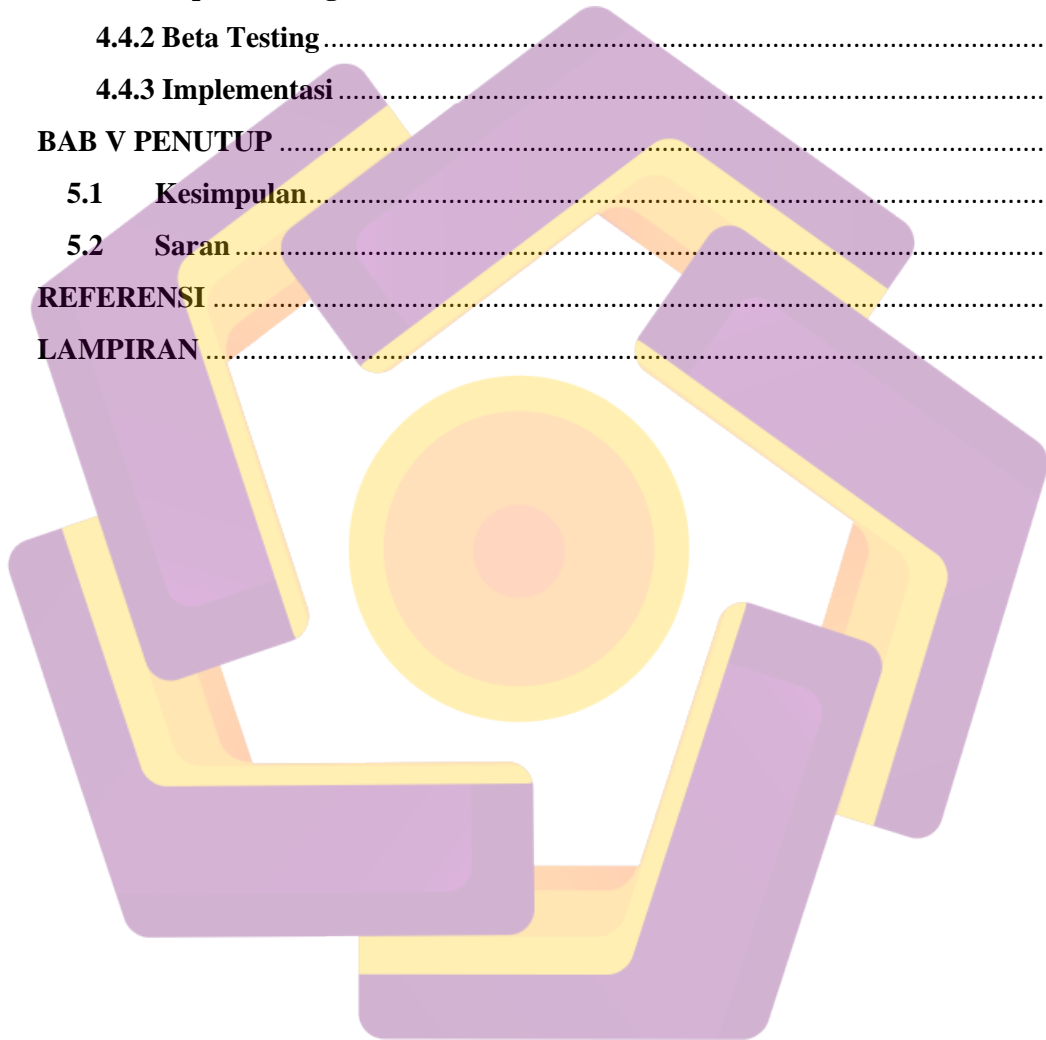
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
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
1.5.1 Bagi D’Kaliurang Resort & Convention	3
1.5.3 Bagi Penulis	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan / Produksi	4
1.6.4. Evaluasi	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6

2.2	Dasar Teori	9
2.2.1	Pengertian Multimedia.....	9
2.2.2	Elemen – Elemen Multimedia.....	10
2.3	Pengertian Periklanan	11
2.4	Jenis – Jenis Media Iklan	12
2.4.1	Media Cetak.....	12
2.4.2	Media Elektronik.....	12
2.5	Spesifikasi Video Iklan Instagram	12
2.6	Tujuan Periklanan	12
2.6.1	Iklan Informatif.....	13
2.6.2	Iklan Persuasif.....	13
2.6.3	Iklan Peningat.....	13
2.6.4	Iklan Penambah Nilai.....	13
2.7	Implementasi Multimedia dalam Industri Periklanan	13
2.7.1	Keunggulan Multimedia dalam Periklanan.....	13
2.7.2	Tahap Pengembangan Aplikasi Multimedia Untuk Periklanan.....	14
2.8	Tahap Merancang Naskah dan Storyboard Iklan	15
2.8.1	Prinsip Dasar Menulis Naskah Iklan.....	15
2.9	Teknik Pengambilan Gambar	16
2.9.1	Berdasarkan Ukuran Gambar.....	16
2.9.2	Berdasarkan Sudut Pengambilan Gambar (Angle).....	19
2.10	Live Shoot	20
2.10.1	Pengertian Live Shoot.....	20
2.10.1	Unsur Teknik Dalam Live Shoot.....	20
2.11	Motion Graphic	21
2.11.1	Pengertian Motion Graphic.....	21
2.11.2	Sejarah Motion Graphic.....	21
2.11.3	Cara Kerja Motion Graphic.....	22
2.12	Tahap Pembuatan	22
2.12.1	Pra Produksi.....	22
2.12.2	Produksi.....	23
2.12.3	Pasca Produksi.....	23
2.13	Evaluasi	24

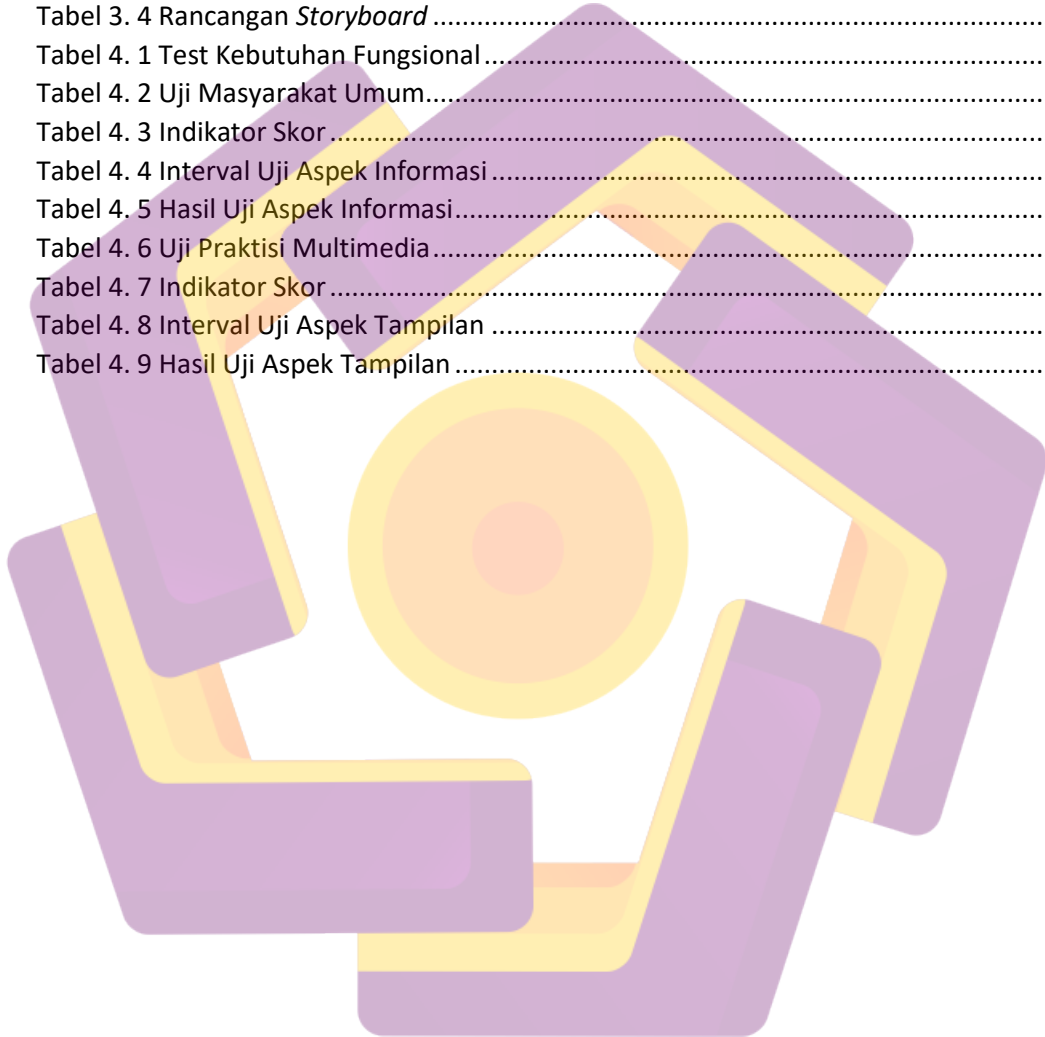
2.14	Perhitungan Kuisisioner Skala Likert	24
2.14.1	Pengertian Skala Likert	24
2.14.2	Menentukan Interval	24
2.14.3	Rumus Presentase	25
BAB III METODE PENELITIAN		26
3.1	Objek Penelitian.....	26
3.1.1	Deskripsi Objek.....	26
3.1.2	Visi Misi Perusahaan	26
3.1.3	Logo Perusahaan.....	26
3.1.4	Struktur Pengurusan	27
3.2	Alur Penelitian	27
3.3	Penjelasan Flowchart Penelitian	29
3.3.1	Tahap Persiapan Penelitian	29
3.3.2	Tahap Pengumpulan Data	29
3.3.3	Tahap Analisa	30
3.3.4	Tahap Perancangan.....	30
3.3.5	Tahap Pengujian dan Implementasi	31
3.3.6	Tahap Kesimpulan dan Saran	31
3.4	Analisis Kebutuhan.....	31
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	31
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	32
3.5	Analisis Kelayakan	33
3.6	Tahap Pra Produksi.....	34
3.6.1	Ide Cerita	34
3.6.2	Skenario atau Naskah.....	34
3.6.3	Storyboard.....	38
3.7	Tahap Produksi.....	48
3.8	Pasca Produksi	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		49
4.1	Produksi.....	49
4.1.1	Syuting	49
4.1.2	Proses Pengambilan Gambar.....	53
4.1.3	Pembuatan Design Grafis.....	56

4.1.4 Animating	57
4.2 Pasca Produksi	60
4.2.1 Compositing dan Editing	61
4.2.2 Rendering	63
4.3 Evaluasi	65
4.4.1 Alpha Testing	65
4.4.2 Beta Testing	68
4.4.3 Implementasi	78
BAB V PENUTUP	87
5.1 Kesimpulan	87
5.2 Saran	87
REFERENSI	88
LAMPIRAN	90



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 2. 2 Interval Tingkat Intensitas <i>Skala Likert</i>	25
Tabel 3. 1 Struktur Pengurusan	27
Tabel 3. 2 Alur Penelitian	27
Tabel 3. 3 Rancangan Naskah	34
Tabel 3. 4 Rancangan <i>Storyboard</i>	38
Tabel 4. 1 Test Kebutuhan Fungsional	65
Tabel 4. 2 Uji Masyarakat Umum	68
Tabel 4. 3 Indikator Skor	70
Tabel 4. 4 Interval Uji Aspek Informasi	71
Tabel 4. 5 Hasil Uji Aspek Informasi	72
Tabel 4. 6 Uji Praktisi Multimedia	73
Tabel 4. 7 Indikator Skor	75
Tabel 4. 8 Interval Uji Aspek Tampilan	75
Tabel 4. 9 Hasil Uji Aspek Tampilan	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh <i>Extreme Long Shot</i>	16
Gambar 2. 2 Contoh <i>Long Shot</i>	16
Gambar 2. 3 <i>Medium Long Shot</i>	17
Gambar 2. 4 <i>Medium Shot</i>	17
Gambar 2. 5 Contoh <i>Medium Close Up</i>	18
Gambar 2. 6 Contoh <i>Close Up</i>	18
Gambar 2. 7 Contoh <i>Big Close Up</i>	19
Gambar 2. 8 Contoh <i>Extreme Close Up</i>	19
Gambar 3. 1 Logo D’Kaliurang Resort & Convention	26
Gambar 4. 1 Fujifilm X-S10	50
Gambar 4. 2 Fujifilm Fujinon XF 18-55MM F/2.8-4 R LM OIS.....	50
Gambar 4. 3 Fujifilm Fujinon XF 35mm F1.4 Super EBC	51
Gambar 4. 4 Memory Card Sandisk Extreme 64gb UHS-1.....	51
Gambar 4. 5 <i>Stabilizer</i> Kamera	52
Gambar 4. 6 Pengambilan gambar di <i>Glamping</i>	53
Gambar 4. 7 Pengambilan gambar di Rumah Bambu.....	54
Gambar 4. 8 Pengambilan gambar di Taman	55
Gambar 4. 9 Pengambilan gambar di Taman	56
Gambar 4. 10 Pengambilan gambar di Ayunan.	56
Gambar 4. 11 Contoh salah satu <i>asset</i>	57
Gambar 4. 12 Contoh <i>asset</i>	57
Gambar 4. 13 Membuat <i>New Composition</i>	58
Gambar 4. 14 <i>Import asset</i>	59
Gambar 4. 15 Proses <i>Compositing</i>	60
Gambar 4. 16 Tampilan Pengaturan <i>Rotation</i>	60
Gambar 4. 17 <i>New Project</i> di <i>Adobe Premier Pro 2022</i>	61
Gambar 4. 18 <i>New Project</i> di <i>Adobe Premier Pro 2022</i>	62
Gambar 4. 19 <i>Compositing</i>	62
Gambar 4. 20 <i>Export</i> di <i>Adobe Premiere Pro 2022</i>	63
Gambar 4. 21 <i>Output Module</i> dan <i>Output Name</i>	64
Gambar 4. 22 Proses <i>Rendering</i>	64
Gambar 4. 23 Video telah diupload di Akun Instagram Jogja24Jam	78
Gambar 4. 24 Video telah diupload di Akun Instagram Dkaliurangresortyk.....	79
Gambar 4. 25 Video telah diupload di Akun Instagram Pribadi	80
Gambar 4. 26 Interaksi di Akun Instagram @jogja24jam	81
Gambar 4. 27 Interaksi di Akun Instagram @dkaliurangresortyk	82
Gambar 4. 28 Interaksi di Akun Instagram @david_ardianto	83
Gambar 4. 29 Jangkauan Pemirsa di Akun Instagram @jogja24jam	84
Gambar 4. 30 Jangkauan Pemirsa di Akun Instagram @dkaliurangresortyk.....	85
Gambar 4. 31 Jangkauan Pemirsa di Akun Instagram @david_Ardianto	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form Responses Aspek Informasi.....	90
Lampiran 2. Form Responses Aspek Tampilan.....	90



INTISARI

D'Kaliurang Resort & Convention adalah penginapan yang menawarkan suasana alam pegunungan dan mengusung konsep menyatu dengan alam. D'Kaliurang Resort & Convention memiliki beberapa tipe kamar, antara lain: Rumah *Glamping*, Rumah Bambu, Rumah Kayu, dan Rumah Batu. Dalam proses promosi selama ini di D'Kaliurang Resort & Convention telah mengupayakan melakukan promosi secara online melalui sosial media Instagram yang berupa gambar dan video tanpa disertai *dubbing* dan efek lain. Promosi menggunakan gambar dan video sudah efektif namun hasilnya kurang maksimal dan kurang menarik karena tanpa disertai efek animasi lain.

Untuk membantu meningkatkan penjualan kamar dan mempromosikan penginapan ini, maka peneliti membuat suatu media penyampaian informasi yang berupa video iklan. Teknik yang digunakan dalam proses pembuatan video iklan ini adalah teknik *live shoot* dan *motion graphic*.

Penggunaan *motion graphic* pada video iklan ini menghasilkan video yang dinilai sangat baik sebagai media promosi iklan D'Kaliurang Resort & Convention dalam bentuk *Reels* di Instagram. Penilaian ini adalah hasil dari penilaian dan uji dari praktisi multimedia dan masyarakat umum.

Kata kunci: *Resort, Advertisement, Video Iklan, Live Shoot, Motion Graphic.*

ABSTRACT

D'Kaliurang Resort & Convention is an inn that offers a natural mountain atmosphere and carries the concept of being one with nature. D'Kaliurang Resort & Convention has several types of rooms, including: Glamping Houses, Bamboo Houses, Wooden Houses and Stone Houses. In the promotion process so far at D'Kaliurang Resort & Convention, they have made efforts to carry out promotions online through Instagram social media in the form of pictures and videos without dubbing and other effects. Promotions using pictures and videos are effective, but the results are less than optimal and less attractive because they are not accompanied by other animation effects.

To help increase room sales and promote this lodging, the researcher created a medium for conveying information in the form of advertising videos. The techniques used in the process of making this advertising video are live shoot and motion graphic techniques.

The use of motion graphics in this advertising video resulted in a video that was considered very good as a promotional medium for D'Kaliurang Resort & Convention advertisements in the form of Reels on Instagram. This assessment is the result of assessments and tests from multimedia practitioners and the general public.

Keyword: *Resort, Advertisement, Advertising Videos, Live Shoot, Motion Graphic*