

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI CAROUSEL STORE
MENGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT*
DAN *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI



disusun oleh :

Gelar Kuntoro Aji

16.12.9222

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA
2021**

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI CAROUSEL STORE
MENGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT*
DAN *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Gelar Kuntoro Aji

16.12.9222

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO PROMOSI CAROUSEL STORE MENGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gelar Kuntoro Aji

16.12.9222

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Februari 2021

Dosen Pembimbing,

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN VIDEO PROMOSI CAROUSEL STORE
MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT*
DAN *MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gelar Kuntoro Aji

16.12.9222

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Februari 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Alfie Nur Rahmi, M.Kom
NIK. 190302240

Uyock A. Saputra, S.Kom
NIK. 190302419

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Februari 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, 08 April 2021



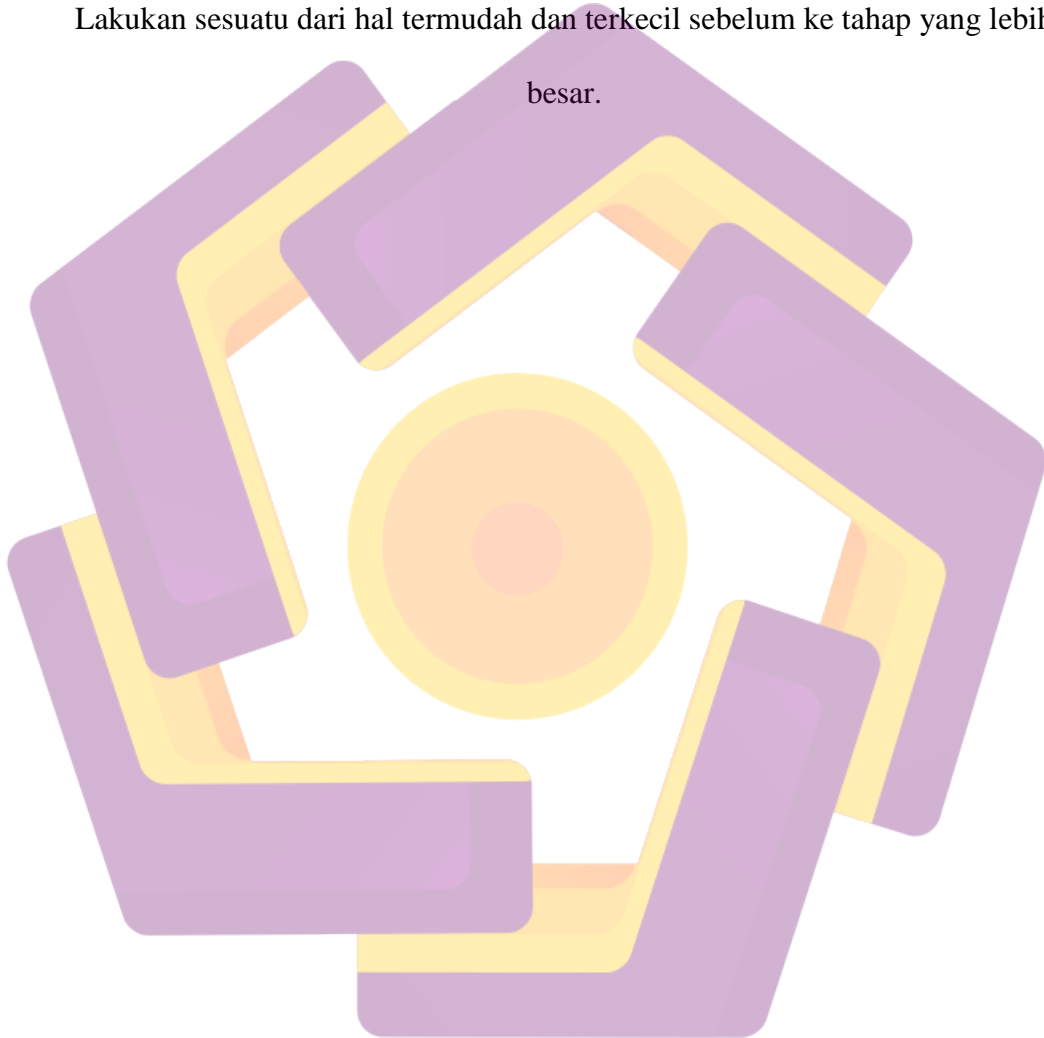
Gelar Kuntoro Aji

NIM. 16.12.9222

MOTTO

” The big was small”

Lakukan sesuatu dari hal termudah dan terkecil sebelum ke tahap yang lebih besar.



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah kupanjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunianya dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi saya dengan segala kekurangannya. Segala syukur kuucapkan kepadaMu Ya Rabb, telah menghadirkan orang-orang berarti disekeliling saya. Yang selalu memberi support dan doa, sehingga skripsi saya ini dapat diselesaikan. Untuk karya yang sederhana ini, maka saya persembahkan untuk...

1. Orang tua tercinta yang telah banyak memberikan doa dan dukungan kepada penulis secara moril maupun materil hingga skripsi ini dapat selesai.
2. Hidayat Rifa'i, Selaku Pemilik Carousel Store yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dalam penyusunan Skripsi ini hingga selesai.
4. Anindya Thalita Lituhayu terimakasih telah meminjamkan kendaraan untuk transportasi dalam proses pengambilan gambar dan mensupport dalam pembuatan penelitian.
5. Muhammad Afik, Rahman Alvian, terimakasih telah memberikan pengarahan dan support.
6. Yuli Elfandari, Bintang Felin, terimakasih yang telah memberikan pengarahan dalam penyusunan naskah.
7. Gusti Putra Tsany, Fitriah Ramadani terimakasih telah membantu dalam proses pengambilan gambar.

8. Ibrahim Nur Aditya terimakasih yang telah memberi pengarahan dalam proses pembuatan motion graphic.
9. Orang – orang yang secara tidak langsung telah membantu saya, dalam menyelesaikan penelitian dan laporan karya ilmiah ini .



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan kasih dan sayang-Nya kepada kita, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu, yang penulis beri judul “Pembuatan Video Promosi Carousel Store Menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic”.

Tujuan dari penyusunan skripsi ini guna memenuhi salah satu syarat untuk bisa menempuh ujian sarjana pendidikan pada Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam pengerjaan skripsi ini telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu dalam banyak hal. Oleh sebab itu, disini penulis sampaikan rasa terima kasih sedalam dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Bernadhed, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dalam penyusunan Skripsi ini hingga selesai.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi saya kedepannya.
4. Sahabat dan rekan seperjuangan tercinta yang tiada henti memberi dukungan dan motivasi kepada penulis.
5. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan semuanya.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II Landasan Teori.....	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	12
2.2.1 Pengertian Multimedia	12
2.2.2 Jenis-Jenis Multimedia.....	12
2.2.3 Unsur Sistem Multimedia	13
2.3 Promosi.....	15
2.3.1 Pengertian Promosi	15

2.3.2	Pengertian Media Promosi	15
2.4	Konsep Dasar Video.....	17
2.4.1	Standar Video.....	17
2.4.3	Jenis Video.....	18
2.5	Konsep Dasar Iklan	19
2.5.1	Pengertian Iklan	19
2.5.2	Jenis – Jenis Iklan	19
2.5.3	Tujuan Periklanan	20
2.5.4	Kelebihan dan Kelemahan Instagram Untuk Promosi	22
2.5.5	Fungsi dan Tujuan Iklan.....	22
2.6	Tahap Produksi Iklan.....	23
2.6.1	Tahap Pra Produksi	23
2.6.2	Tahap Produksi	24
2.6.3	Pasca Produksi	25
2.7	Pengambilan Gambar	27
2.8	Konsep Dasar Animasi.....	34
2.9	Merekam Audio.....	35
2.10	Teknik <i>Motion Graphic</i>	35
2.10.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	35
2.10.2	Konsep Dasar Teknik Moton Graphic	36
2.11	Tahap Analisis	38
2.11.1	Analisis SWOT	38
2.11.2	Strategi SWOT	39
2.11.3	Analisa Kebutuhan Sistem.....	40
2.12	Evaluasi	41

2.12.1	Sejarah Skala Likert	41
2.12.2	Skala Likert	41
2.12.3	Rumus Presentase Skala Likert.....	42
2.13	Implementasi	43
2.13.1	Publish <i>Instagram</i>	43
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		45
3.1	Tinjauan Umum.....	45
3.1.1	Deskripsi Carousel Store.....	45
3.1.2	Profil Craousel Store	45
3.1.3	Logo Carousel Store.....	46
3.2	Pengumpulan Data	46
3.2.1	Metode Wawancara.....	46
3.2.2	Metode Observasi.....	48
3.3	Identifikasi Masalah	54
3.3.1	Analisis SWOT	54
3.3.2	Kelemahan Media Lama	56
3.3.3	Solusi Ditawarkan	57
3.4	Analisis Kelayakan.....	57
3.4.1	Analisis Kelayakan Teknologi	57
3.4.2	Analisis Kelayakan Ekonomi	58
3.4.3	Analisis Kelayakan Hukum	58
3.4.4	Analisis Kelayakan Operasional	58
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem	58
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	58
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	59

3.6	Tahap Produksi.....	61
3.6.1	Ide dan Konsep.....	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		68
4.1	Implementasi	68
4.2	Produksi.....	68
4.2.1	Perekaman Video (<i>Shooting</i>)	68
4.2.2	Pembuatan Design Motion Graphic	69
4.2.3	Pengambilan Video	72
4.2.4	Perekaman <i>Dubbing</i>	73
4.3	Pasca Produksi.....	75
4.3.1	Composing	75
4.3.2	Editing.....	78
4.3.3	Rendering	81
4.3.4	Kuesioner Faktor Informasi	81
4.3.5	Kuesioner Faktor Tampilan Video.....	84
4.4	Implementasi	87
4.4.1	Publish <i>Instagram</i>	88
4.4.2	Penyerahan Ke Pihak Carousel Store.....	88
BAB V.....		89
PENUTUP.....		89
5.1	Kesimpulan.....	89
5.2	Saran.....	90
LAMPIRAN.....		95

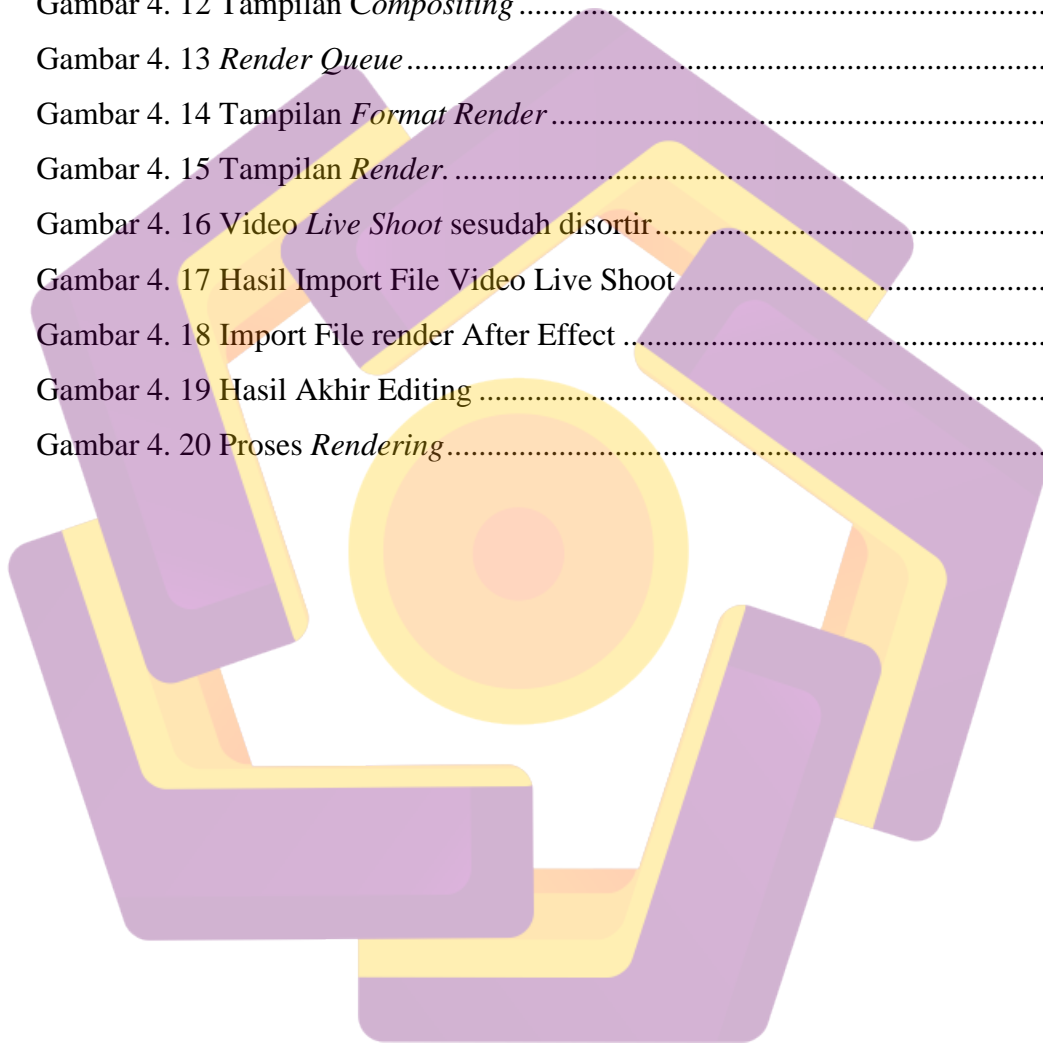
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian.....	11
Tabel 2. 2 Tahap Produksi Iklan	23
Tabel 2. 3 Tabel Matriks	39
Tabel 2. 4 Tabel Evaluasi Skala Likert	42
Tabel 2. 5 Presentase Nilai.....	43
Tabel 3. 1 Hasil Wawancara	47
Tabel 3. 2 Analisis SWOT	55
Tabel 3. 3 Tabel Software yang Digunakan.....	59
Tabel 3. 4 Tabel Software yang Digunakan.....	60
Tabel 3. 5 Kebutuhan Perlengkapan Produksi	60
Tabel 3. 6 Sumber Daya Manusia yang digunakan.....	61
Tabel 3. 7 Storyboard.....	63
Tabel 4. 1 Kuesioner Aspek Informasi	81
Tabel 4. 2 Bobot Nilai.....	82
Tabel 4. 3 Presentase Penilaian.....	83
Tabel 4. 4 Kuesioner Aspek Multimedia	84
Tabel 4. 5 Bobot Nilai.....	85
Tabel 4. 6 Presentase Penilaian.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Foto Catalog Carousel.....	2
Gambar 2. 1 Animasi	15
Gambar 2. 2 Bird Eye View	28
Gambar 2. 3 High Angel	28
Gambar 2. 4 Low Angel.....	29
Gambar 2. 5 Eye Level.....	29
Gambar 2. 6 Frog Level	30
Gambar 2. 7 Slanted	30
Gambar 2. 8 Over Shoulder	31
Gambar 2. 9 Extreme Close-up.....	31
Gambar 2. 10 Big Close-up.....	32
Gambar 2. 11 Clos-up	32
Gambar 2. 12 Medium Close-up.....	32
Gambar 2. 13 Mid Shoot.....	33
Gambar 2. 14 Extreme Close-up.....	33
Gambar 2. 15 Long Shoot	34
Gambar 3. 1 Logo Carousel	46
Gambar 3. 2 Profil Facebook	49
Gambar 3. 3 Katalog Facebook.....	49
Gambar 3. 4 Profile Instagram	50
Gambar 3. 5 Profile Instagram	51
Gambar 3. 6 Insights Audience.....	52
Gambar 3. 8 Insights Activity	53
Gambar 4. 1 <i>Loading Screen</i>	69
Gambar 4. 2 Membuat Lembar Kerja Baru	70
Gambar 4. 3 Pemilihan Warna Objek	71
Gambar 4. 4 Hasil Akhir Objek	71
Gambar 4. 5 <i>Export</i> Objek ke File PNG	72
Gambar 4. 6 Hasil Rekaman	73

Gambar 4. 7 <i>Noise Reduction</i>	74
Gambar 4. 8 <i>Export Audio</i>	74
Gambar 4. 9 Membuat <i>New Composition</i>	75
Gambar 4. 10 <i>Import Objek</i>	76
Gambar 4. 11 Transformasi Dasar.....	76
Gambar 4. 12 Tampilan <i>Compositing</i>	77
Gambar 4. 13 <i>Render Queue</i>	77
Gambar 4. 14 Tampilan <i>Format Render</i>	78
Gambar 4. 15 Tampilan <i>Render</i>	78
Gambar 4. 16 <i>Video Live Shoot</i> sesudah disortir.....	79
Gambar 4. 17 Hasil Import File Video Live Shoot.....	79
Gambar 4. 18 Import File render After Effect.....	80
Gambar 4. 19 Hasil Akhir Editing.....	80
Gambar 4. 20 Proses <i>Rendering</i>	81



INTISARI

Carousel merupakan salah satu brand clothing di Yogyakarta yang menjual berbagai catalog fashion khususnya untuk remaja masa kini dan telah membuka toko beralamat di Jl. Flamboyan No.37, Karang Gayam, Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta.

Dalam upaya menarik atau mendorong minat masyarakat khususnya remaja yang suka dengan fashion untuk menjaga penampilan mereka dan juga upaya meningkatkan daya saing terhadap brand lain, Carousel telah melakukan promosi pada sosial media dengan mengunggah foto catalog.

Media yang ada saat ini dirasa belum cukup untuk menampilkan beberapa informasi Carousel yang tidak bisa ditampilkan melalui media cetak seperti audio, video, dan juga motion graphic. Dari hal di atas penulis mengusulkan pembuatan sebuah video iklan yang dapat dijadikan penunjang dalam menyebarkan informasi dan promosi saat ini dengan melibatkan unsur multimedia yang lain seperti teks, gambar, video, dan audio.

Kata Kunci : *Video Promosi, Motion Graphic, Carousel Store*



ABSTRACT

Carousel is one of the clothing brands in Yogyakarta that sells various fashion catalogs, especially for today's teenagers and has opened a store located at Jl. Flamboyan No.37, Karang Gayam, Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta.

In an effort to attract or encourage the interest of the public, especially teenagers who like fashion to maintain their appearance and also efforts to improve competitiveness of other brands, Carousel has been promoting on social media by uploading catalog photos.

The current media is not enough to display some Carousel information that cannot be displayed through print media such as audio, video, and motion graphic. From the above the author proposes the creation of a video ad that can be used as a support in disseminating information and promotion today by involving other multimedia elements such as text, images, videos, and audio.

Keywords : *Promotional Videos, Motion Graphic, Carousel Store*

