

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN “SOVIN
LEATHER BAG” YOGYAKARTA DENGAN *LIVE SHOOT* DAN *MOTION
GRAPHIC***

SKRIPSI



**disusun oleh
Muhammad Faiz Dwiana
16.12.9322**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN “SOVIN
LEATHER BAG” YOGYAKARTA DENGAN *LIVE SHOOT* DAN *MOTION
GRAPHIC***

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Faiz Dwiana

16.12.9322

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN “SOVIN
LEATHER BAG” YOGYAKARTA DENGAN *LIVE SHOOT* DAN
*MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Faiz Dwiana

16.12.9322

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal

Dosen Pembimbing,

Mei P. Kurniawan, M. Kom.

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN “SOVIN
LEATHER BAG” YOGYAKARTA DENGAN *LIVE SHOOT* DAN
*MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Faiz Dwiana

16.12.9322

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Desember 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Januari 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si., MT

NIK. 190302038


PERNYATAAN

Saya bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya (ASLI), dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 Maret 2021




Muhammad Faiz Dwiana

NIM. 16.12.9322

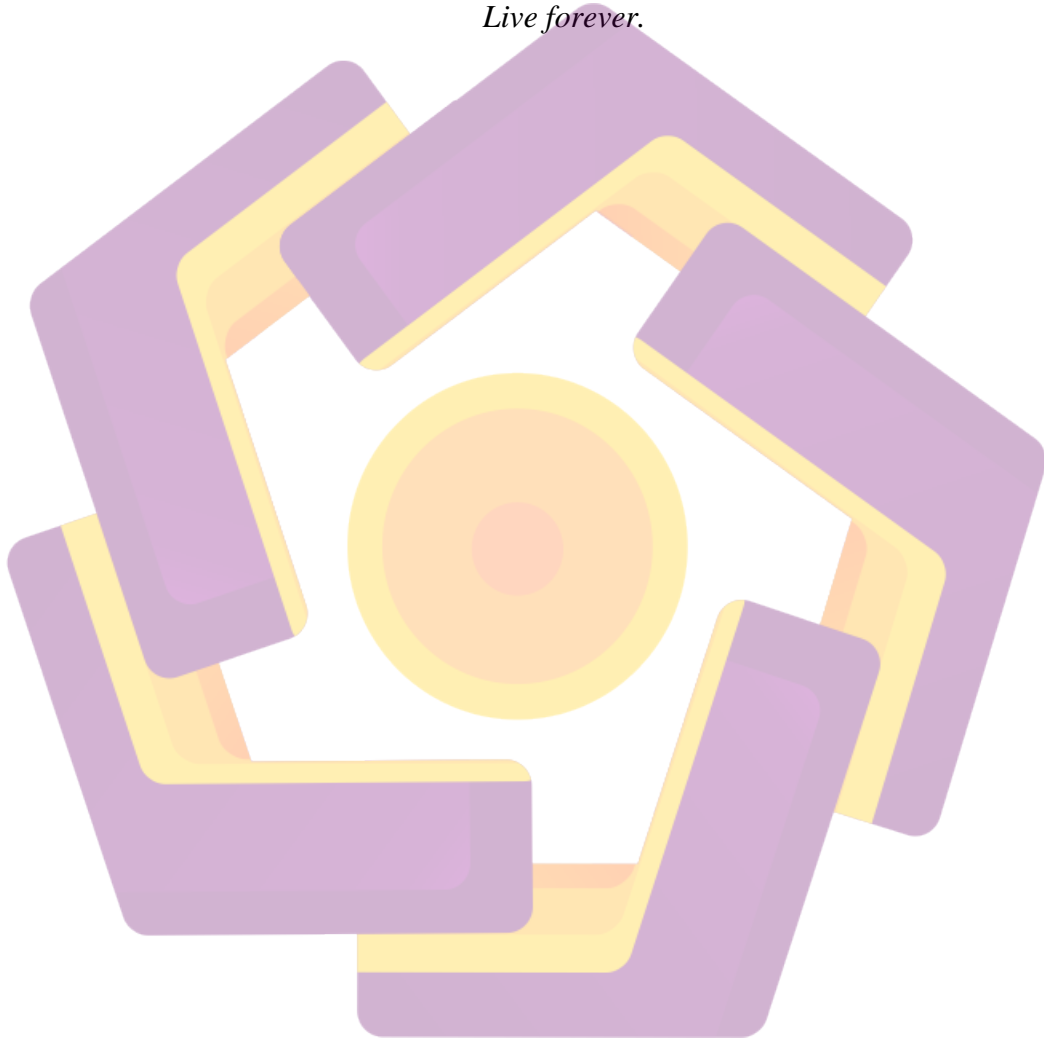
MOTTO

Live forever.

Live every second. Live every minute. Live every hour. Live everyday.

Be grateful.

Live forever.



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat yang luar biasa kepada saya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Saya juga sangat berterima kasih kepada orang-orang yang telah secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Bapak dan Ibu saya yang senantiasa memberikan kasih sayang dan juga doa yang tak ada batasnya, semoga selalu dalam keadaan sehat dan selalu berada dalam lindungan-Nya.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu membantu dan memberikan masukan yang positif dalam pengerjaan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat selesai sesuai dengan yang di inginkan.
3. Kakak saya, Muhammad Rizky Perdana dan adik saya, Muhammad Satrio Pamungkas, yang selalu memberikan support dan tempat saya bertukar pikiran dalam menyelesaikan masalah yang ada pada skripsi ini.
4. Novelia, yang selalu memberikan support kepada saya dalam pembuatan skripsi ini dari awal hingga akhir.
5. Sahabat-sahabat yang sudah saya anggap seperti keluarga sendiri, Putra, Tari, Adhy, Nibal, Rara, Bagas, Isni, Sharas, terimakasih sudah menjadi sahabat yang baik, yang selalu membantu dan saling sharing bertukar pikiran.
6. Untuk keluarga besar 16-S1 SI-06 dan semua rekan seperjuangan angkatan 2016 yang telah memberikan semangat dan dukungan, semoga dapat menggapai kesuksesan.
7. Serta semua pihak yang telah membantu serta mendukung saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT, kerana atas ridho dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Dan Pembuatan Video Iklan “Sovin Leather Bag” Yogyakarta Dengan *Live Shoot* Dan *Motion Graphic*” dengan baik dan lancar.

Maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Strata-I Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu penulis juga dapat mencoba menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dibangku kuliah dengan kenyataan yang ada di lingkungan kerja. Menyadari penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setulusulusnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto , MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu membantu dan memberikan masukan yang positif dalam pengerjaan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membekali ilmu sebagai modal dalam penyusunan skripsi ini.
5. Semua keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan, semangat, motivasi, dan do'a kepada penulis.
6. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa/i 16-S1 Sistem Infomasi-06, yang telah banyak berdiskusi dan bertukar pikiran dengan penulis dalam masa pendidikan.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu serta mendukung selama ini.

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun laporan ini masih menemui beberapa kesulitan dan hambatan, disamping itu juga penulis menyadari bawah laporan ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak.

Akhir kata, semoga Tuhan senantiasa melimpahkan karunia-nya dan membalas segala amal budi serta kebaikan pihak-pihak yang telah membantu dan memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 21 Desember 2020



Penulis

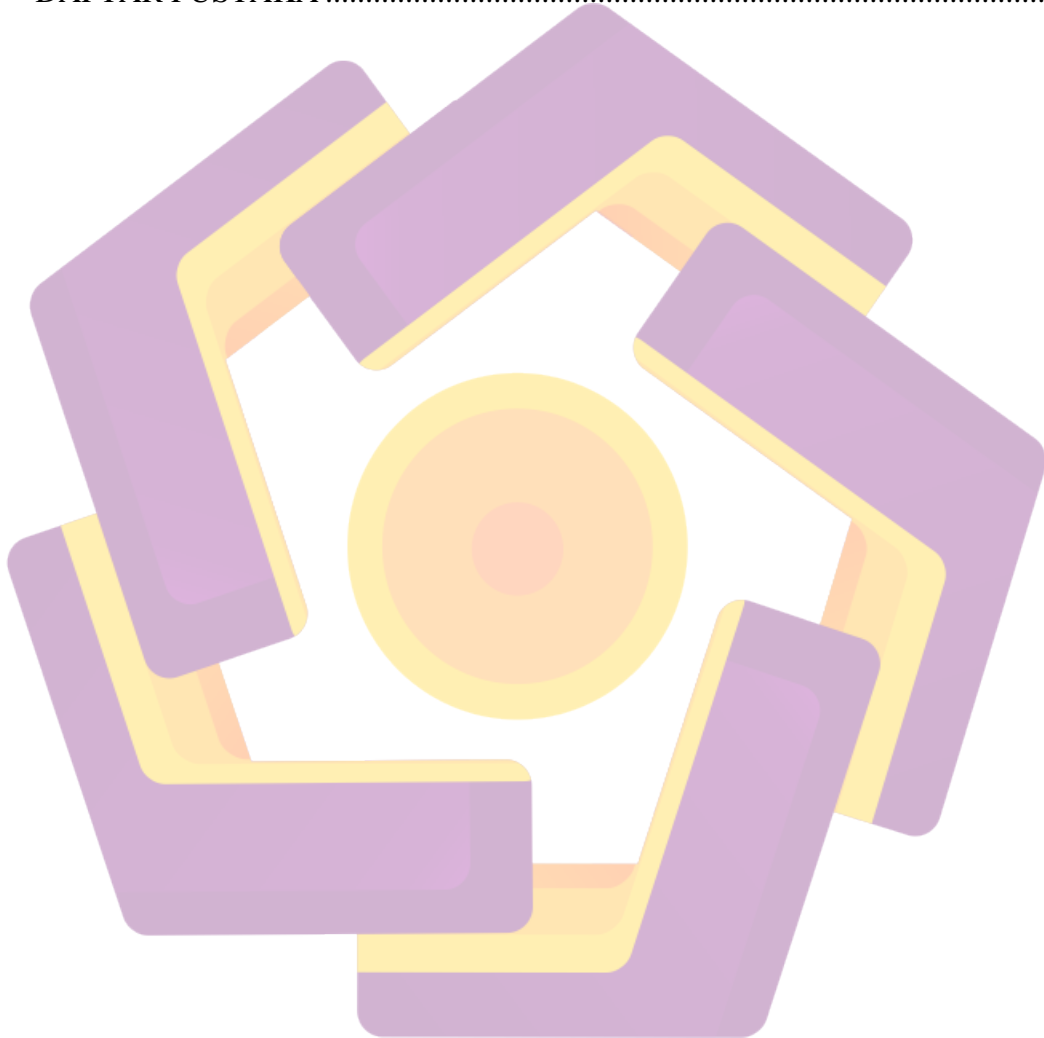
DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XIV
DAFTAR GAMBAR.....	XV
INTISARI.....	XVII
ABSTRACT.....	XVIII
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.....	3
1.5.1 Bagi Pihak Objek.....	3
1.5.2 Bagi Peneliti.....	3
1.6 METODOLOGI PENELITIAN.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Perancangan.....	4
1.6.4 Evaluasi.....	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.2 KONSEP DASAR MULTIMEDIA.....	9
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	9
2.2.2 Sejarah Perkembangan Multimedia.....	9
2.2.3 Jenis-jenis Multimedia.....	10

2.2.4	Unsur-Unsur Multimedia	10
2.3	KONSEP DASAR VIDEO	11
2.3.1	Pengertian Video	11
2.3.2	Frame Rate	11
2.3.3	Frame Size.....	12
2.3.4	Standart Rekam Video	12
2.3.5	Standart Format File Video	13
2.3.4	Jenis Video	15
2.4	IKLAN.....	16
2.4.1	Pengertian Iklan	16
2.4.2	Tujuan Iklan	16
2.4.3	Jenis Iklan	16
2.5	MEDIA PROMOSI	18
2.5.1	Pengertian Media Promosi	18
2.5.2	Tujuan Promosi	19
2.6	TEKNIK LIVE SHOOT	20
2.6.1	Type of Shoot.....	20
2.7	TEKNIK MOTION GRAPHIC	26
2.7.1	Sejarah Motion Graphic	26
2.7.2	Konsep Dasar Motion Graphic.....	26
2.8	METODE PRODUKSI.....	28
2.8.1	Pra Produksi	28
2.8.2	Produksi	29
2.8.3	Pasca Produksi	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		30
3.1	TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN	30
3.1.1	Profil Sovin Leather Bag.....	30
3.1.2	Struktur Organisasi	30
3.1.3	Logo Sovin Leather Bag	31
3.1.4	Visi dan Misi.....	31

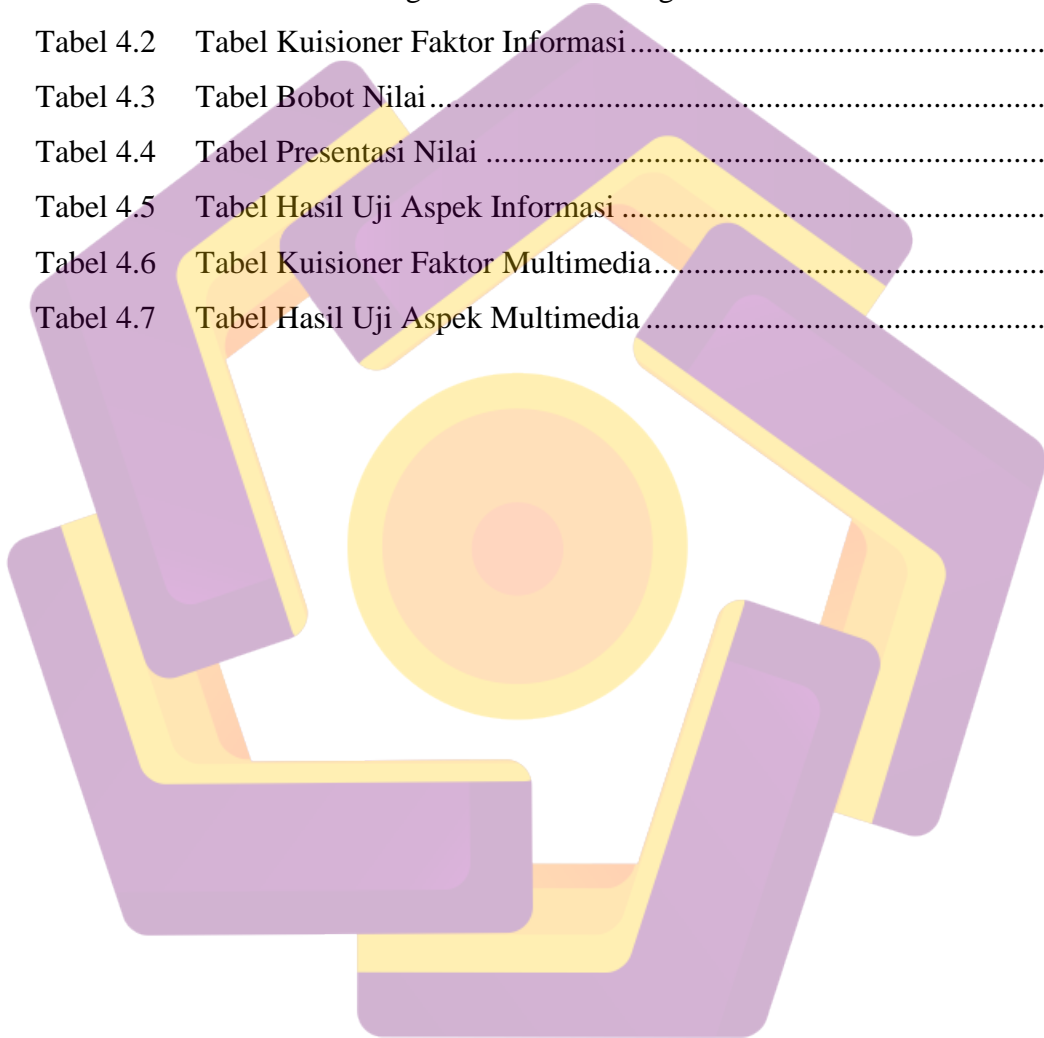
3.2	PENGUMPULAN DATA	32
3.2.1	Wawancara.....	32
3.2.2	Observasi.....	32
3.3	ANALISIS MASALAH	33
3.3.1	Analisis SWOT	33
3.3.2	Kelemahan dari Media Lama	35
3.3.3	Solusi yang ditawarkan	35
3.3.4	Kesimpulan	36
3.4	ANALISIS KEBUTUHAN.....	36
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	36
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	37
3.5	PRA-PRODUKSI.....	38
3.5.1	Ide dan Konsep.....	38
3.5.2	Naskah.....	39
3.5.3	Storyboard.....	40
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		44
4.1	PRODUKSI	44
4.1.1	Pengambilan Gambar	44
4.1.2	Pembuatan Animasi	46
4.1.3	Pembuatan Narasi.....	47
4.2	PASCA PRODUKSI.....	48
4.2.1	Compositing	49
4.2.2	Editing.....	51
4.3	EVALUASI	55
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir	55
4.3.2	Kuesioner Faktor Informasi	57
4.3.3	Kuesioner Faktor Multimedia dan Tampilan Video	60
4.4	IMPLEMENTASI.....	63
4.4.1	Publish Media Online.....	64
4.4.2	Posting ke Media Sosial	64

4.4.3 Penyerahan ke Pihak Sovin Leather Bag	65
BAB V PENUTUP.....	66
5.1 KESIMPULAN.....	66
5.2 SARAN.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68



DAFTAR TABLE

Tabel 1.1	Tabel Perbandingan Tinjauan Pustaka.....	7
Tabel 3.1	Tabel SWOT	34
Tabel 3.2	Tabel Storyboard.....	40
Tabel 4.1	Tabel Perbandingan Kebutuhan Fungsional	55
Tabel 4.2	Tabel Kuisisioner Faktor Informasi.....	56
Tabel 4.3	Tabel Bobot Nilai.....	58
Tabel 4.4	Tabel Presentasi Nilai	58
Tabel 4.5	Tabel Hasil Uji Aspek Informasi	59
Tabel 4.6	Tabel Kuisisioner Faktor Multimedia.....	60
Tabel 4.7	Tabel Hasil Uji Aspek Multimedia.....	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Lima Elemen Multimedia	10
Gambar 2.2	<i>Extreme Long Shoot</i>	21
Gambar 2.3	<i>Long Shoot</i>	21
Gambar 2.4	<i>Medium Long Shoot</i>	22
Gambar 2.5	<i>Medium Shoot</i>	23
Gambar 2.6	<i>Close Up</i>	23
Gambar 2.7	<i>Big Close Up</i>	24
Gambar 2.8	<i>Extreme Close Up</i>	25
Gambar 3.1	Struktur Organisasi	30
Gambar 3.2	Logo Sovin Leather Bag	31
Gambar 3.3	<i>Instagram Sovin Leather Bag</i>	33
Gambar 4.1	Produksi Pengambilan Gambar	44
Gambar 4.2	Pengambilan Gambar Sovin Leather Bag	44
Gambar 4.3	Pengambilan Gambar <i>Teaser</i> Produk	45
Gambar 4.4	Pengambilan Gambar Model	45
Gambar 4.5	Pembuatan Aset	46
Gambar 4.6	Proses <i>Recording</i> Narasi	46
Gambar 4.7	<i>Noice Reduction</i>	47
Gambar 4.8	Memakasimalkan <i>Vocal</i>	47
Gambar 4.9	<i>Normalize</i>	48
Gambar 4.10	Membuat <i>Sequence</i>	49
Gambar 4.11	<i>Compositing Adobe Premiere</i>	49
Gambar 4.12	Pembuatan Animasi Pada <i>Adobe After Effect</i>	50
Gambar 4.13	<i>Speed-Duration</i>	52
Gambar 4.14	Menambahkan <i>Transition</i>	53
Gambar 4.15	<i>Color Correction</i>	54
Gambar 4.16	Proses <i>Rendering</i>	55
Gambar 4.17	<i>Publish Youtube</i>	64
Gambar 4.18	<i>Post Instagram</i>	64

Gambar 4.19 Penyerahan Kepada Pihak Sovin..... 65



INTISARI

Sovin Leather Bag merupakan sebuah toko tas dan aksesoris buatan tangan yang terletak di Jl. Ringin Raya No. 13, daerah Condongcatur, Depok, Kabupaten Sleman, Yogyakarta didirikan pada tahun 2014. Dalam mengembangkan bisnisnya, Sovin Leather Bag melakukan promosi yang dilakukan dengan cara membagikan foto di sosial media.

Di era sekarang, kebutuhan informasi yang cepat, tepat dan akurat menjadi sangat penting untuk berbagai aspek kehidupan. Ini dibuktikan dengan media promosi dan informasi yang besar-besaran meningkat dengan sangat cepat mengikuti arus perkembangan teknologi. Periklanan yang berbasis audio-visual adalah salah satu opsi untuk memberikan atau membawa informasi dengan cepat dan sekarang diminati oleh banyak orang.

Maka dari itu, penulis berusaha untuk mengangkat isu tersebut untuk menjadikannya sebagai topik masalah dari penelitian ini yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Video Iklan “Sovin Leather Bag” Yogyakarta dengan Live Shoot dan Motion Graphic”. Diharapkan untuk video iklan ini berguna untuk meningkatkan penjualan pada Sovin Leather Bag.

Kata Kunci: Sovin Leather Bag, Video Iklan, Iklan, Promosi

ABSTRACT

Sovin Leather Bag is shop selling hand made bags and accesories which located at Jl. Ringin Raya No. 13, Condongcatur, Sleman, Yogyakarta and established in 2014. In developing its business, Sovin Leather Bag is promoting its product photos through social media.

In this era, the needs of fast and credible information is being so important for many aspect of life. This is proven with big media and information promotion that is fast developing following the flow of technologies development. Advertising that based on audio-visual is one of the option to give and share information in a second and now it's on demand.

Therefore, writer is trying to bring that issue to make it as problem topic of this research titled "DESIGN AND MAKING COMMERCIAL VIDEO AT "SOVIN LEATHER BAG" YOGYAKARTA WITH LIVE SHOOT AND MOTION GRAPHIC". This commercial video is expected to be usefull to increase the sellingof Sovin Leather Bag.

Keyword: *Sovin Leather Bag, Commercial Video, Advertising, Promotion*

