

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN
3D ANIMASI DI ABC WOODEN TOYS**

SKRIPSI



Disusun oleh

Muhammad Dzikri Fuady

16.11.0042

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

2021

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN
3D ANIMASI DI ABC WOODEN TOYS**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh :

Muhammad Dzikri Fuady

16.11.0042

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

2021

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN 3D ANIMASI DI ABC WOODEN TOYS

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Muhammad Dzikri Fuady

16.11.0042

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada Tanggal, 19 Januari 2021

Dosen Pembimbing

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom

NIK: 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN 3D ANIMASI DI ABC WOODEN TOYS

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Muhammad Dzikri Fuady

16.11.0042

Telah di pertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal, 16Februari 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom

NIK: 190302391

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

NIK: 190302390

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK: 190302164

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk Memperoleh gelar Sarjana Komputer
Pada tanggal, 16 Februari 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si,M.T.

NIK:190302038

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan, bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu institusi pendidikan manapun, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah dituliskan/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, 22 Februari 2021



Muhammad DzikriFuady

16.11.0042

MOTTO

Musuh yang paling berbahaya di atas dunia adalah penakut dan bimbang. Teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh.

Andrew Jackson

Jangan biarkan kesulitan membuat dirimu gelisah, karna bagaimanapun juga hanya di malam yang paling gelap bintang-bintang tampak bersinar lebih terang

Ali Bin Abi Thalib

Disiplin adalah jembatan antara cita-cita dan pencapaiannya.

Jhon Rohn



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kupanjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan juga kesempatan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi saya dengan segala kekurangannya.. Dengan segala kerendahan hati saya, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang memberikan segala nikmat dan kasih sayang sampai saat ini.
2. Kedua orang tua dan keluarga saya yang selalu mendoakan, menyemangati dan membiayai kuliah saya selama ini.
3. Dosen pembimbing saya Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom. yang telah membimbing saya menyelesaikan skripsi saya dari awal hingga akhir pembuatan skripsi saya.
4. Dosen-dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak sekali ilmu selama kuliah.
5. Terimakasih saya ucapkan kepada semua teman-teman saya yang sudah mau meluangkan waktunya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan saya dikala saya tidak tau, semoga kita semua menjadi pribadi yang lebih baik.

KATA PENGANTAR

Tiada kata lain selain mengucapkan puji syukur atas selesainya skripsi ini dengan baik, skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program Sarjana di Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna oleh karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis tahu, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mohon maaf atas segala kekurangan.

Penyusunan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa ada bantuan dan kerjasama dari pihak lain, maka dari itu penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya atas dukungan dan kontribusi kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua program studi informatika.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom. selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan waktu selama penyusunan laporan Skripsi.
4. Bapak dan Ibu tercinta yang selalu memberikan dukungan moril dan materil selama studi dan penyelesaian skripsi ini.
5. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Ahkir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 22 Februari 2021

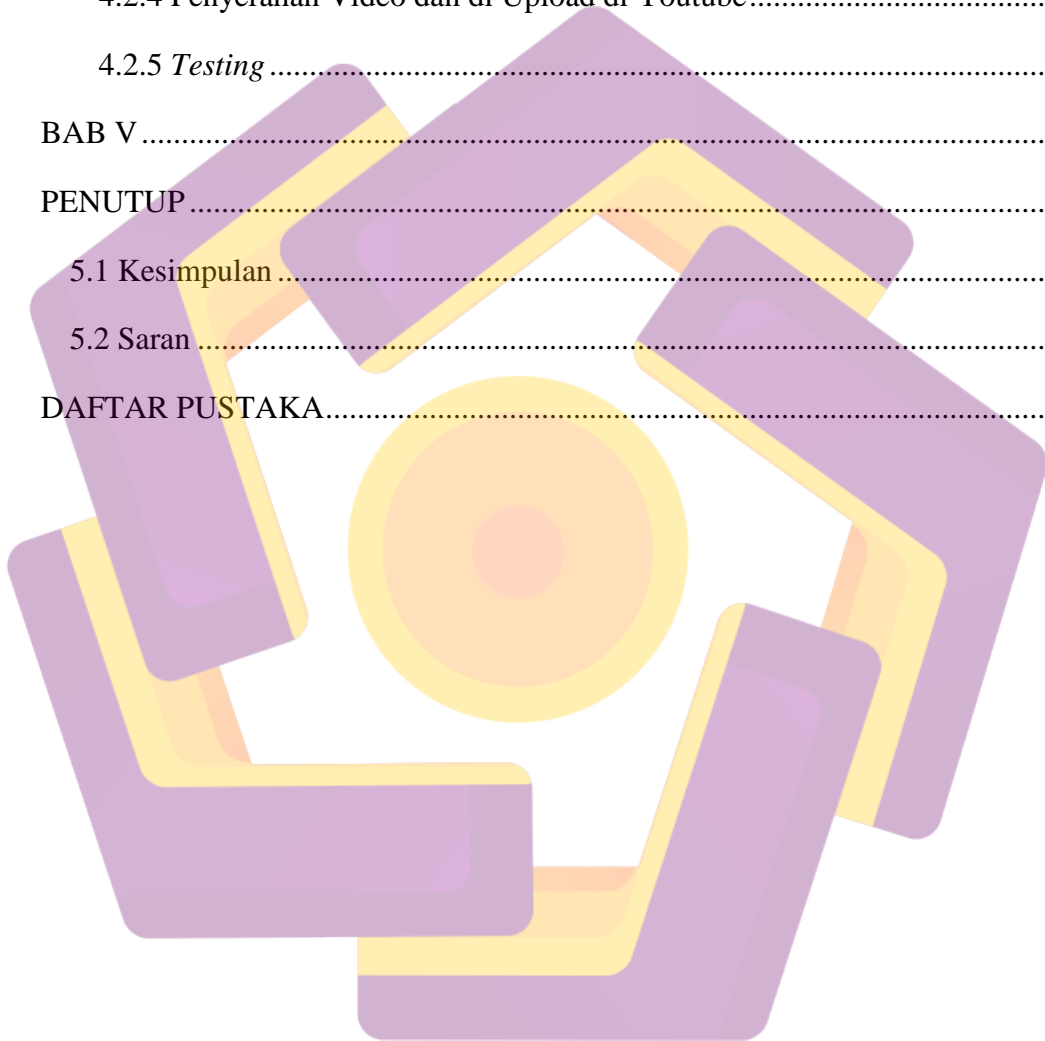
Muhammad Dzikri Fuady
16.11.0042

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I	1
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
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	4
1.6.4 Metode Testing	5
1.6.5 Metode Studi Literatur	4
1.6.6 Metode Wawancara	4

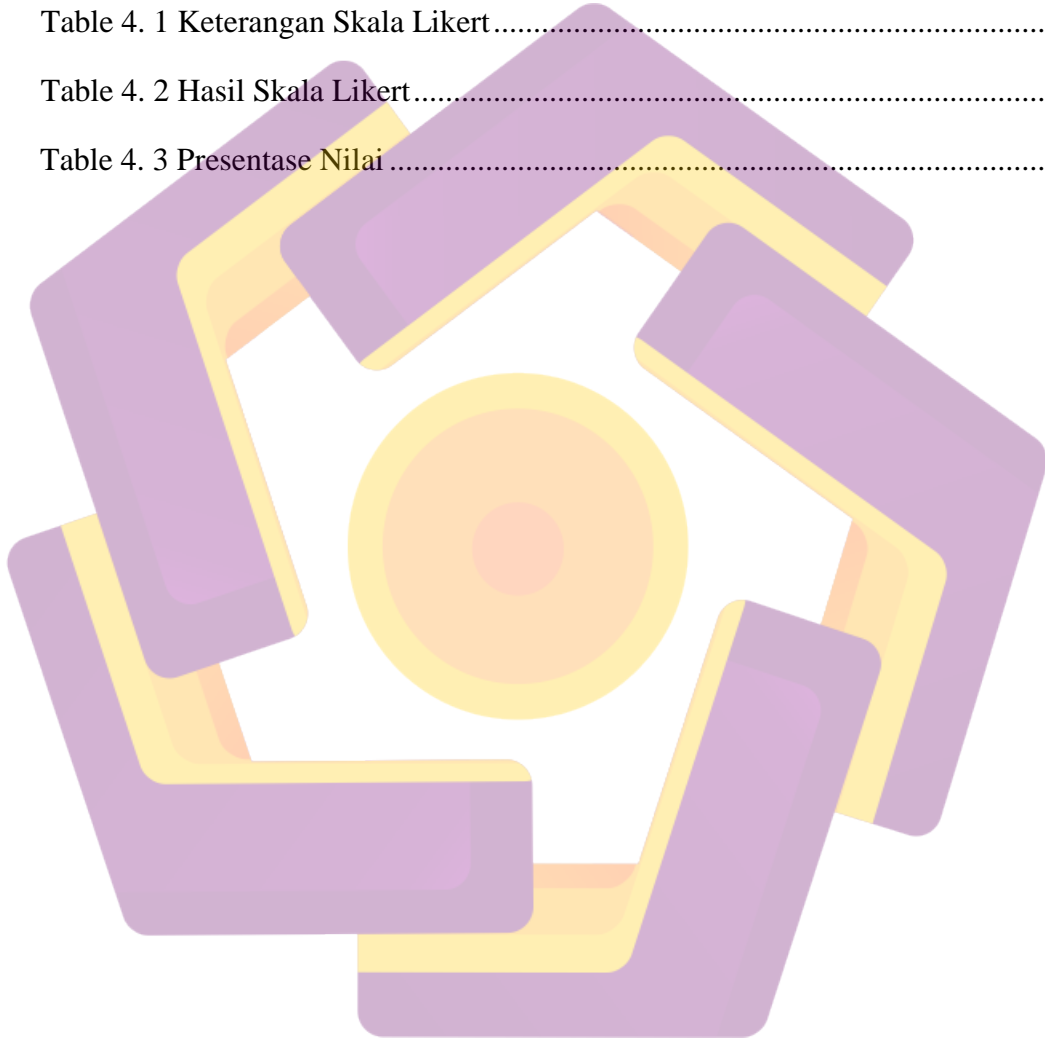
1.7	Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI		7
2.1	Kajian Pustaka	7
2.2	Landasan Teori	11
2.2.1	Mutimedia.....	11
2.2.2	Iklan	13
2.2.3	Proses Pembuatan Iklan.....	16
2.4	Evaluasi Iklan	19
2.4.1	Wawancara.....	20
2.4.3	Skala Likert	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		21
3.1	Analisis Kebutuhan.....	21
3.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	21
3.1.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	21
3.2	Pra Produksi.....	23
3.2.1	Perancangan Ide dan Konsep	23
3.2.2	Tema.....	24
3.2.3	Perancangan Naskah	24
3.2.4	Pemilihan <i>Dubber</i>	25
3.2.5	Perancangan <i>Storyboard</i>	26
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		28
4.1	Produksi	28
4.1.1	<i>Voice Over</i>	28
4.1.2	Take Video Live Shoot	28
4.1.3	Pemilihan Video.....	29
4.1.4	Desain 2D.....	29

4.1.5 Pembuatan 3D Animasi.....	32
4.2 Pra Produksi.....	49
4.2.1 Editing Voice Over	49
4.2.2 Penggabungan Hasil Render 3D dengan background.....	50
4.2.3 Editing Final.....	53
4.2.4 Penyerahan Video dan di Upload di Youtube.....	57
4.2.5 <i>Testing</i>	58
BAB V.....	62
PENUTUP.....	62
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63



DAFTAR TABEL

Table 2.1 Perbandingan Jurnal Terkait.....	8
Tabel 3. 1 <i>Hardware</i>	22
Tabel 3.2 <i>Software</i>	23
Tabel 3. 3 <i>Storyboard</i>	26
Table 4. 1 Keterangan Skala Likert.....	58
Table 4. 2 Hasil Skala Likert.....	60
Table 4. 3 Presentase Nilai	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 File rekaman voice over.....	28
Gambar 4. 2 Seleksi Video	29
Gambar 4. 3 Adobe Illustrator new Projcet	30
Gambar 4. 4 Adobe Illustrator Rectangle Tool.....	30
Gambar 4. 5 Adobe Illustrator Background kereta.....	30
Gambar 4. 6 Adobe Illustrator Background Keunggulan	31
Gambar 4. 7 Adobe Illustrator Type Tool	31
Gambar 4. 8 Adobe Illustrator Lower Third.....	32
Gambar 4. 9 Closing Video Iklan	32
Gambar 4. 10 Produk best seller Abc Wooden Toys.....	33
Gambar 4. 11 Cinema 4D Tampilan Awal	33
Gambar 4. 12 Cinema 4D Object Cube	34
Gambar 4. 13 Cinema 4D Penyusunan cube dan cylinder objcet.....	34
Gambar 4. 14 Cinema 4D Icon Make Editable.....	34
Gambar 4. 15 Cinema 4D Icon Edges	35
Gambar 4. 16 Cinema 4D Bevel.....	35
Gambar 4. 17 Cinema 4D setting Offset dan Subdivision.....	35
Gambar 4. 18 Cnrms 4D Lokomotif yang sudah di halus	36
Gambar 4. 19 Roda Kereta	36
Gambar 4. 20 Cinema 4D Gerbong 1	37
Gambar 4. 21 Cinema 4D Gerbong 2 dan 3	37
Gambar 4. 22 Cinema 4D Tool Instance	37
Gambar 4. 23 Cinema 4D Boole.....	38
Gambar 4. 24 Cinema 4D Cilinder dan Gerbong	38
Gambar 4. 25 Cinema 4D Layer cylinder dan gerbong didalam boole	38

Gambar 4. 26 Cinema 4D Lingkaran di seleksi.....	39
Gambar 4. 27 Cinema 4D Object sudah selesai dilubangi	39
Gambar 4. 28 Cinema 4D Materials Manager.....	39
Gambar 4. 29 Cinema 4D pemilihan warna	40
Gambar 4. 30 Cinema 4D Pewarnaan Cerobong mainan	40
Gambar 4. 31 Cinema 4D Pewarnaan sudah selesai.....	40
Gambar 4. 32 Cinema 4D View kamera Wide Shoot.....	41
Gambar 4. 33 Pengaktifan Luminance pada Mat Plan	41
Gambar 4. 34 Cinema 4D Setting Jarak dan tempat Lighting	42
Gambar 4. 35 Cinema 4D Timeline.....	42
Gambar 4. 36 Cinema 4D proses menganimasikan object	42
Gambar 4. 37 Cinema 4D object siap untuk di render.....	43
Gambar 4. 38 Cinema 4D tool Edit Render Setting	43
Gambar 4. 39 Cinema 4D Setting Render Output	43
Gambar 4. 40 Cinema 4D Setting Render Save.....	44
Gambar 4. 41 Cinema 4D Render to Picture Viewer	44
Gambar 4. 42 Cinema 4D Proses Render Kereta.....	45
Gambar 4. 43 Cinema 4D Hasil Render	45
Gambar 4. 44 Cinema 4D Text.....	45
Gambar 4. 45 Cinema 4D Setting Text.....	46
Gambar 4. 46 Buat Text 3D Extrude	46
Gambar 4. 47 Cinema 4D Keunggulan produk	47
Gambar 4. 48 Cinema 4D Text siap di animasikan	47
Gambar 4. 49 Cinema 4D text sudah di animasikan.....	47
Gambar 4. 50 Cinema 4D Setting Render	48
Gambar 4. 51 Cinema 4D Proses render text 3D.....	48

Gambar 4. 52 Cinema 4D Hasil render text 3D.....	48
Gambar 4. 53 Import File rekaman.....	49
Gambar 4. 54 Effect Noise Reduction.....	49
Gambar 4. 55 Equalizer.....	50
Gambar 4. 56 Export File vo.....	50
Gambar 4. 57 Buat compositing baru.....	51
Gambar 4. 58 Import file render 3D.....	51
Gambar 4. 59 PNG Sequence.....	51
Gambar 4. 60 New Comp From Selection.....	52
Gambar 4. 61 Susunan Layer kereta.....	52
Gambar 4. 62 Susunan layer keunggulan.....	52
Gambar 4. 63 Tampilan awal adobe premier.....	53
Gambar 4. 64 File di adobe premier.....	54
Gambar 4. 65 Effect Warp Stabilizer.....	54
Gambar 4. 66 Nest Adobe Premier.....	55
Gambar 4. 67 Timelines Adobe Premier.....	55
Gambar 4. 68 Lumetri Color.....	55
Gambar 4. 69 Color Grading.....	56
Gambar 4. 70 Voice Over.....	56
Gambar 4. 71 Setting dB musik.....	56
Gambar 4. 72 Rendering akhir.....	57
Gambar 4. 73 Setting Rendering Akhir.....	57
Gambar 4. 74 Video Iklan Abc Wooden Toys.....	58

INTISARI

Teknologi Informasi saat ini sudah sangat berkembang dan modern, berkembangnya teknologi informasi juga membuat perusahaan bersaing memasarkan produk dengan membuat iklan. salah satu cara untuk memperkenalkan produk tersebut adalah dengan menggunakan media iklan videografi.

Pembuatan video iklan dengan teknik live shoot dan 3D Animasi ini dalam pembuatannya menggunakan beberapa software seperti Cinema4D, Adobe Premier, Adobe Illustrator, Adobe audition, dan Adobe Illustrator. Hasil dari pengambilan video kemudian di gabungkan dengan 3D Animasi yang telah dibuat. Hasil penilaian dari masyarakat umum, pemilik dan karyawan Abc Wooden Toys didapatkan nilai 88%.

Pembuatan video iklan Abc Wooden Toys menggunakan teknik live shoot dan 3D Animasi ini menunjukkan video iklan ini menarik dan mudah diterima dan dapat digunakan sebagai sarana promosi dan informasi.

Kata Kunci : Video iklan, Multimedia, Live Shoot, 3D Animasi



ABSTRACT

Information technology is currently very developed and modern, the development of information technology also makes companies compete to market products by creating advertisements. one way to introduce these products is to use videography advertising media.

The making of video advertisements with live shoot and 3D animation techniques uses several software such as Cinema4D, Adobe Premier, Adobe Illustrator, Adobe audition, and Adobe Illustrator. The results of the video capture are then combined with the 3D animation that has been made. The results of the assessment of the general public, owners and employees of Abc Wooden Toys obtained a value of 88%.

Making video advertising Abc Wooden Toys using live shoot techniques and 3D This animation shows this video ad is interesting and easy to accept and can be used as a means of promotion and information

Keywords: Video Ads, Multimedia, Live Shoot, 3D Animation

