

**PERANCANGAN IKLAN PADA WISATA KOLAM RENANG
RATU BILQIS GUNUNG KIDUL MENGGUNAKAN TEKNIK
*LIVESHOOT DAN MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

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



disusun oleh

HUMAIRA BELLA WIDANIS

16.11.0085

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN IKLAN PADA WISATA KOLAM RENANG
RATU BILQIS GUNUNG KIDUL MENGGUNAKAN TEKNIK
*LIVESHOOT DAN MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

HUMAIRA BELLA WIDANIS

16.11.0085

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN PADA WISATA KOLAM RENANG RATU
BILQIS GUNUNG KIDUL MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVESHOOT* DAN
*MOTION GRAPHIC***

yang disusun dan diajukan oleh

Humaira Bella Widanis

16.11.0085

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Juli 2023

Dosen Pembimbing,



Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN PADA WISATA KOLAM RENANG RATU
BILQIS GUNUNG KIDUL MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVESHOOT* DAN
*MOTION GRAPHIC***

yang disusun dan diajukan oleh

Humaira Bella Widanis

16.11.0085

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Arif Akbarul Huda, S.Si., M.Eng
NIK. 190302287

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom
NIK. 190302281

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 Juli 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 : Humaira Bella Widanis
NIM : 16.11.0085

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Iklan Pada Wisata Kolam Renang Ratu Bilqis Gunung Kidul Menggunakan Teknik Liveshoot

Dosen Pembimbing : Bernadhed, 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. 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, 31 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Humaira Bella Widanis

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat serta hidayahnya sehingga dapat memberikan Rahmat kekuatan serta peluang membekali saya dengan ilmu dan memperkenalkan saya dengan cinta. Atas kurnia dan kemudahan yang Allah berikan akhirnya skripsi saya dapat terselesaikan. Shalawat serta salam saya haturkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang selalu dinantikan syafaatnya hingga akhir zaman. Rasa terimakasih ini saya ucapkan juga kepada:

1. Papah dan mamah selalu mendukung dan mendoakan saya yang terbaik, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini hingga akhir. Sebagai bakti, hormat serta terimakasih saya yang tak terhingga ini saya hanya bisa membalas dengan selembar kertas bertuliskan kata persembahan. Mudah-mudahan ini menjadi langkah awal membuat papah dan mamah bahagia.
2. Mbak Ayu dan dek Tita terimakasih udah selalu menyemangati saya dengan sabar agar skripsi saya lancar sampe akhir.
3. Suami saya tersayang Gilang Alam Marwanta yang selalu mendoakan saya, menyemangati saya, mendukung saya tanpa lelah sehingga saya bisa sampe di titik akhir ini dengan lega. Makasih udah jagain Qila selama saya menyelesaikan skripsi ini. dan terimakasih sudah selalu ada disamping saya kapanpun dan dimanapun. Sukses dan lancer buat usahanya ya.
4. Mertua, keluarga besar di Prambanan, keluarga besar di Sleman terimakasih selalu mendukung dan memberi dorongan semangat agar saya cepat selesai dan lulus agar mendapatkan gelar yang mereka inginkan.
5. Bapak Bernadhed, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing saya yang telah membimbing dan memberikan arahan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Universitas Amikom Yogyakarta sebagai Lembaga tempat saya menempuh Pendidikan Perguruan Tinggi.
7. Kolam Renang Ratu Bilqis yang telah mengijinkan dan membantu saya dalam melakukan penelitian ini hingga akhir.

8. Audia Apridini Alexandra dan Bella Octavia Selviana Ismardani sahabat saya yang tidak pernah berhenti mendorong saya untuk cepat selesai. Terimakasih ya.
9. Galang, Paul, Indah, Tahok, Padhil, Monita, Hanif, Gio, Herin yang selalu memberi dorongan saya agar cepat selesai. Terimakasih untuk kalian semua ya. Semoga sukses selalu.
10. Ilham, Ghora, dan Mila selalu memberi semangat untuk saya agar skripsi ini cepat selesai. Terimakasih ya, sukses selalu.
11. Yessi Sabela Rahma Puja yang selalu menyemangatin saya dalam kondisi saya terpuruk hingga saat skripsi saya selesai. Terimakasih ya, semoga sukses selalu.
12. Teman-teman Daerah Istimewa Jakmania yang selalu menyemangati saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
13. Teman-teman, saudara serta seluruh pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, terimakasih sudah membantu dengan doa dan saran kalian sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, berkah, serta hidayah-Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan judul **“Perancangan Iklan Wisata Kolam Renang Ratu Bilqis Gunung Kidul Menggunakan Teknik Liveshoot dan Motion Graphic”** selaku ketentuan dalam menyelesaikan studi jenjang Starta Satu (S1) dalam program studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Amikom Yogyakarta dan meraih gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

Dalam penyusunan skripsi ini, banyak sekali hambatan dan rintangan yang penulis hadapi namun akhirnya penulis bisa melaluinya. Hal ini karena adanya bantuan dan juga bimbingan dari berbagai pihak. Sebagai ungkapan rasa syukur atas selesainya skripsi ini, maka penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega, M.Kom, selaku Ketua Program Studi S1 Informatika.
1. Bapak Bernadhed, S.Kom., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing saya yang telah memberikan pengarahan dalam proses penyusunan skripsi.
4. Bapak dan ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan saya pengetahuan dari awal semester hingga akhir.
5. Keluarga Besar penulis yang selalu memberikan dorongan, dukungan, doa dan motivasi.
6. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam pembuatan skripsi ini, tentunya di sadari masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu diharapkan kepada semua pihak agar dapat memberikan kritik dan saran yang membangun menambah kesempurnaan skripsi

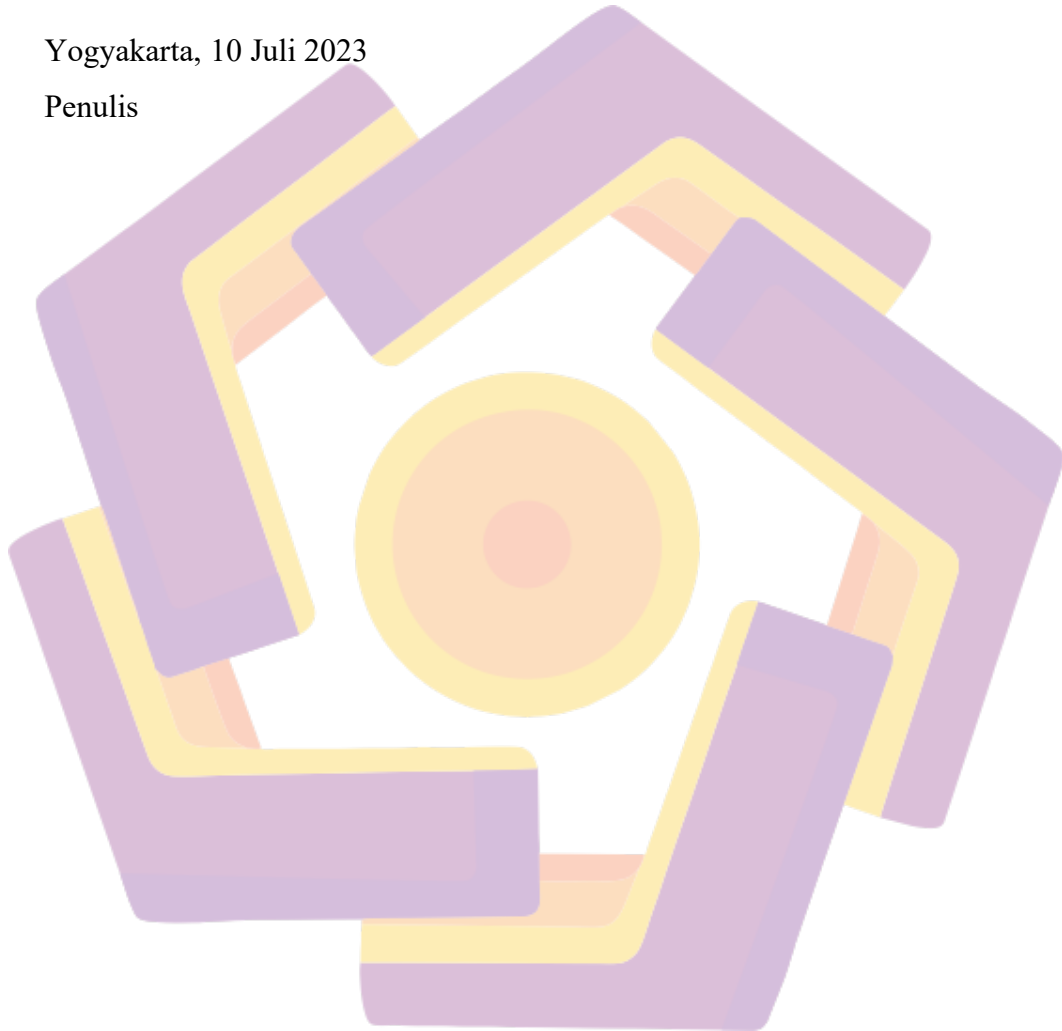
ini. Penulis juga memohon maaf jika ada kesalahan dalam naskah skripsi yang dibuat.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan juga bagi pembaca.
Amin Ya Rabbal 'Alamin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 10 Juli 2023

Penulis



DAFTAR ISI

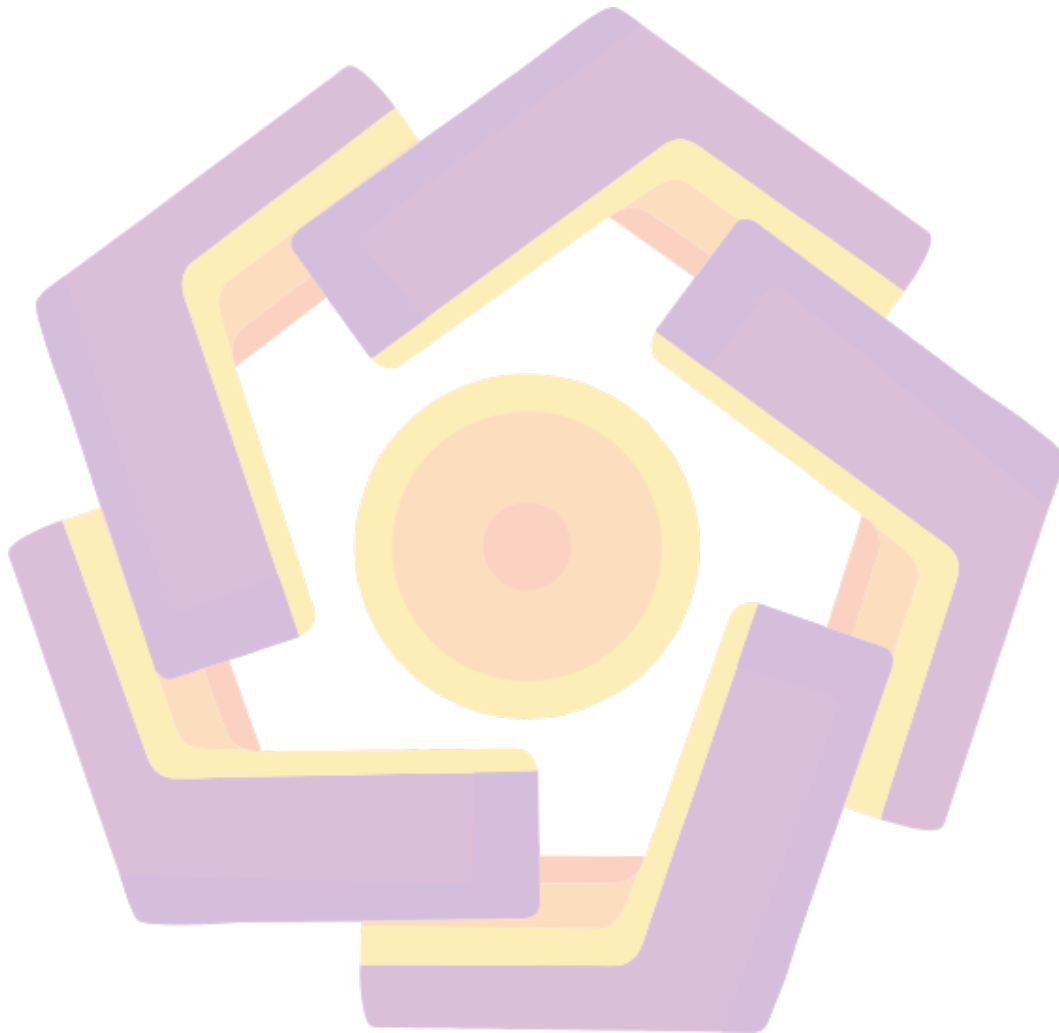
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	xviii
DAFTAR ISTILAH.....	xix
INTISARI.....	xxiii
ABSTRACT.....	xxiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Bagi Pihak Objek.....	4
1.5.2 Bagi Peneliti.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Studi Literatur.....	6
2.2 Dasar Teori Multimedia.....	12
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	12
2.2.2 Sejarah dan Perkembangan Multimedia.....	12
2.2.3 Jenis-jenis Multimedia.....	13
2.2.4 Elemen-elemen Multimedia.....	13

2.3	Konsep Dasar Informasi.....	16
2.3.1	Pengertian Informasi.....	16
2.3.1.1	Kualitas Informasi.....	16
2.3.1.2	Nilai Informasi.....	17
2.3.2	Profile.....	17
2.3.3	Iklan.....	17
2.3.3.1	Pengertian Iklan.....	17
2.3.3.2	Tujuan Iklan.....	17
2.3.4	Promosi.....	18
2.3.4.1	Pengertian Promosi.....	18
2.3.4.2	Tujuan Promosi.....	19
2.4	Video.....	20
2.4.1	Standar Video.....	20
2.4.2	Jenis Video.....	21
2.4.2.1	Video Analog.....	21
2.4.2.2	Video Digital.....	21
2.5	Teknik <i>Live Shoot</i>	22
2.5.1	<i>Type of Shoot</i>	22
2.6	Animasi.....	26
2.6.1	Pengertian Animasi.....	26
2.7	Teknik Motion Graphic.....	27
2.7.1	Sejarah Motion Graphic.....	27
2.7.2	Konsep Dasar Teknik Motion Graphic.....	27
2.8	Analisis Masalah.....	28
2.8.1	Analisis SWOT.....	28
2.8.2	Strategi SWOT.....	29
2.8.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
2.9	Metode Produksi.....	31

2.9.1	Pra Produksi	31
2.9.2	Produksi	32
2.9.3	Pasca Produksi.....	32
2.10	Evaluasi	33
2.10.1	Sejarah Skala <i>Likert</i>	33
2.10.2	Skala <i>Likert</i>	33
2.10.3	Rumus Presentase Skala <i>Likert</i>	34
BAB III METODE PENELITIAN.....		35
3.1	Objek Penelitian.....	35
3.1.1	Tentang Kolam Renang Ratu Bilqis.....	35
3.1.2	Struktur Organisasi.....	35
3.1.3	Visi dan Misi.....	36
3.2	Pengumpulan Data.....	36
3.2.1	Wawancara.....	36
3.2.2	Observasi.....	36
3.3	Analisis Masalah.....	38
3.3.1	SWOT	38
3.3.2	Kelemahan dari Media Lama.....	39
3.3.3	Solusi yang Ditawarkan	40
3.3.4	Kesimpulan	40
3.4	Analisis Kebutuhan.....	40
3.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	40
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	40
3.4.2.1	Kebutuhan Hardware (Perangkat Keras)	41
3.4.2.2	Kebutuhan Software (Perangkat Lunak)	42
3.4.2.3	Kebutuhan Brainware (Sumber Daya Manusia)	42
3.5	Pra Porduksi.....	43
3.5.1	Ide dan Konsep.....	43

3.5.2	<i>Storyboard</i>	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		52
4.1	Implementasi.....	52
4.2	Produksi.....	52
4.2.1	Pengambilan Gambar	52
4.2.2	Pembuatan Animasi.....	54
4.2.2.1	Pembuatan Aset Animasi.....	54
4.2.3	Perekaman Narasi.....	56
4.3	Pasca Produksi	62
4.3.1	<i>Composing</i>	63
4.3.1.1	Pembuatan Animasi <i>Motion Graphic</i>	63
4.3.1.2	<i>Compositing Scene</i>	64
4.3.2	<i>Editing</i>	65
4.3.2.1	Penggabungan <i>Scene</i>	65
4.3.2.2	Memotong dan Mengatur <i>Speed Clip</i>	66
4.3.2.3	Sinkronisasi Audio dan <i>Clip</i>	67
4.3.2.4	Pemberian Transisi	67
4.3.2.5	<i>Color Correction</i>	68
4.3.3	<i>Rendering</i>	69
4.4	Evaluasi	69
4.4.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	70
4.4.2	Kuesioner Faktor Informasi	71
4.4.3	Kuesioner Faktor Multimedia dan Tampilan Video.....	74
4.5	Implementasi.....	76
4.5.1	<i>Publish Media Online</i>	76
4.5.2	<i>Publish</i> ke Instagram	77
4.5.3	Penyerahan ke Pihak Ratu Bilqis	78

BAB V PENUTUP	79
5.1 Kesimpulan.....	79
5.2 Saran.....	80
REFERENSI.....	81
LAMPIRAN	84



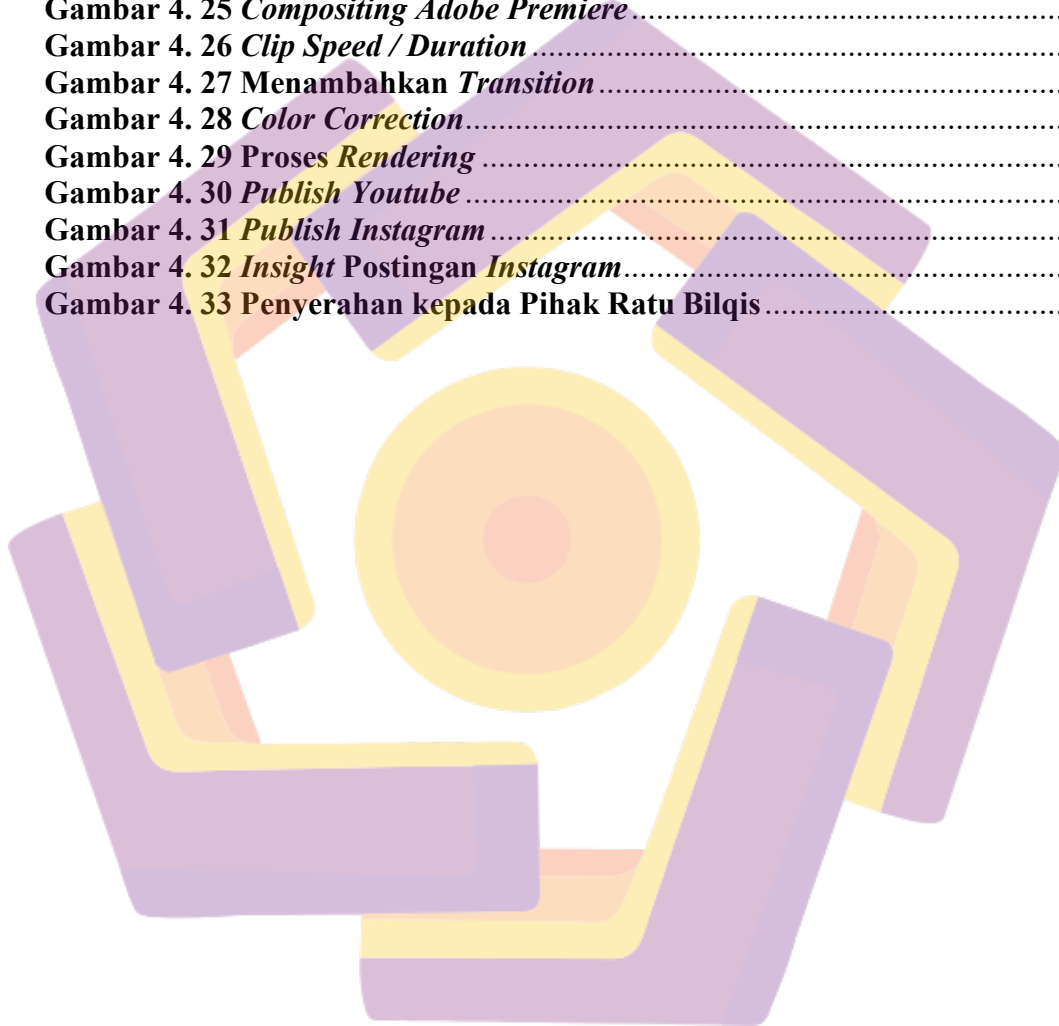
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 2. 2 Tabel Matriks SWOT	30
Tabel 2. 3 Tabel Evaluasi Skala <i>Likert</i>	34
Tabel 2. 4 Presentase Nilai	34
Tabel 3. 1 Tabel SWOT	38
Tabel 3. 2 <i>Hardware</i>	41
Tabel 3. 3 Spesifikasi <i>Hardware</i>	41
Tabel 3. 4 <i>Software</i>	42
Tabel 3. 5 <i>Crew Produksi</i>	42
Tabel 3. 6 <i>Storyboard</i>	44
Tabel 4. 1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir	70
Tabel 4. 2 Tabel Kuesioner Faktor Informasi	71
Tabel 4. 3 Tabel Bobot Nilai	72
Tabel 4. 4 Tabel Presentase Nilai	72
Tabel 4. 5 Hasil Uji Aspek Informasi	73
Tabel 4. 6 Tabel Kuesioner Faktor Multimedia dan Tampilan Video	74
Tabel 4. 7 Hasil Uji Aspek Multimedia dan Tampilan Video	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Brosur Ratu Bilqis (tampak depan)	1
Gambar 1. 2 Brosur Ratu Bilqis (tampak belakang)	2
Gambar 2. 1 Lima Elemen Multimedia	13
Gambar 2. 2 <i>Typography Text</i>	14
Gambar 2. 3 <i>Graphic Design</i>	14
Gambar 2. 4 <i>Audio Spectrum</i>	15
Gambar 2. 5 <i>Sprite Animation</i>	15
Gambar 2. 6 <i>Video Editing</i>	16
Gambar 2. 7 <i>Extreme Long Shoot</i>	23
Gambar 2. 8 <i>Long Shoot</i>	23
Gambar 2. 9 <i>Medium Long Shoot</i>	24
Gambar 2. 10 <i>Medium Shoot</i>	24
Gambar 2. 11 <i>Close Up</i>	25
Gambar 2. 12 <i>Big Close Up</i>	25
Gambar 2. 13 <i>Extreme Close Up</i>	26
Gambar 2. 14 Contoh Naskah	31
Gambar 2. 15 Contoh <i>Storyboard</i>	32
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Ratu Bilqis.....	35
Gambar 3. 2 Brosur Ratu Bilqis Halaman Depan.....	37
Gambar 3. 3 Brosur Ratu Bilqis Halaman Belakang.....	37
Gambar 3. 4 Sosial Media <i>Instagram</i> Ratu Bilqis.....	37
Gambar 4. 1 Produksi Pengambilan Gambar.....	52
Gambar 4. 2 Pengambilan Gambar Bangunan Depan	53
Gambar 4. 3 Pengambilan Gambar Exterior	53
Gambar 4. 4 <i>Loading Screen</i>	54
Gambar 4. 5 Membuat Lembar Kerja Baru	54
Gambar 4. 6 Pemilihan Warna Objek	55
Gambar 4. 7 Hasil Akhir Objek.....	55
Gambar 4. 8 <i>Save AS</i> Objek ke <i>File AI</i>	56
Gambar 4. 9 Proses <i>Recording</i> Narasi.....	56
Gambar 4. 10 <i>Loading Screen</i>	57
Gambar 4. 11 Membuat Lembar Kerja Baru	57
Gambar 4. 12 Membuat <i>Track Mono</i>	58
Gambar 4. 13 <i>Import Audio</i>	58
Gambar 4. 14 <i>Noise Reduction</i>	59
Gambar 4. 15 <i>Single-band Compressor</i>	59
Gambar 4. 16 Memaksimalkan <i>Vocal</i>	60

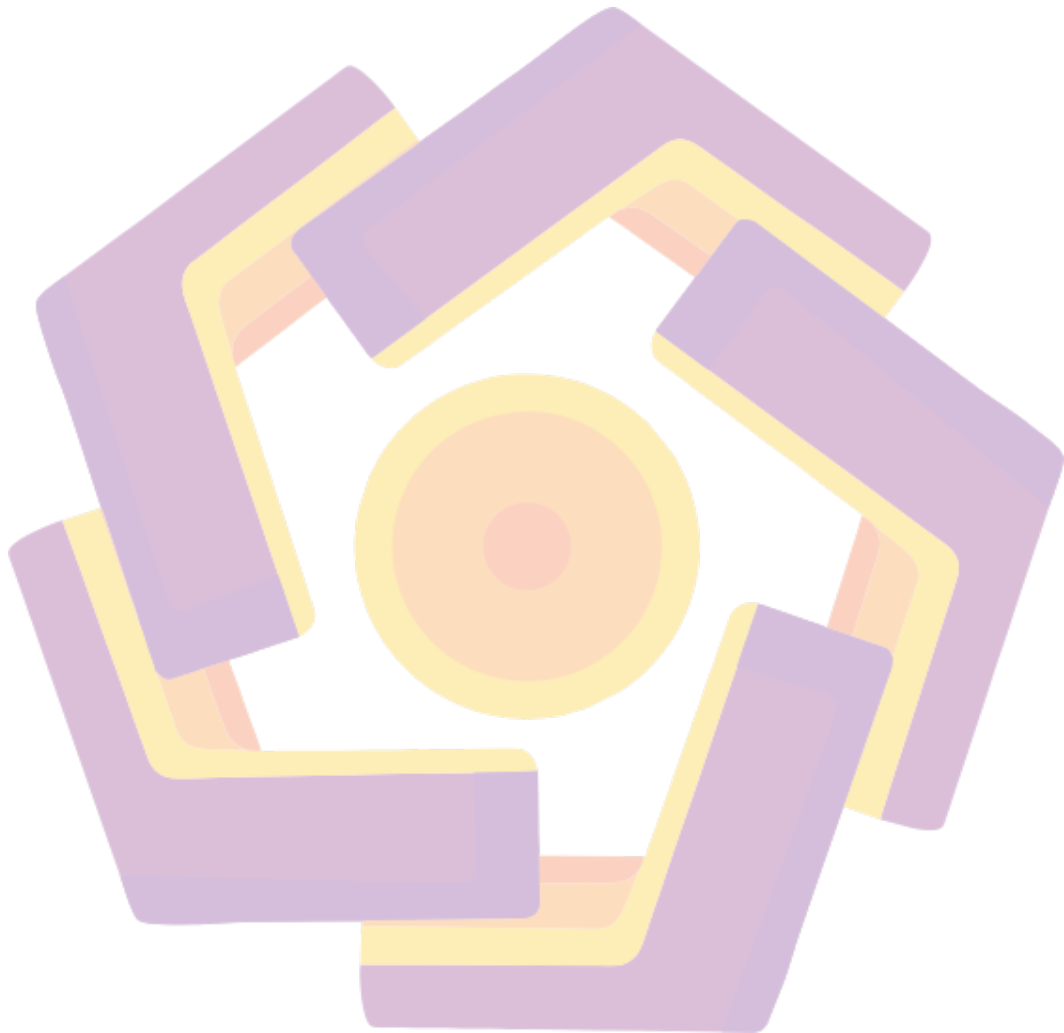
Gambar 4. 17 Memotong <i>High Pass Filter</i> pada <i>Parametric Equalizer</i>	60
Gambar 4. 18 <i>DeReverb</i>	61
Gambar 4. 19 <i>Mastering</i>	61
Gambar 4. 20 <i>Loudness Master</i>	62
Gambar 4. 21 <i>Export Audio</i>	62
Gambar 4. 22 Pembuatan Animasi pada <i>Adobe After Effects</i>	64
Gambar 4. 23 <i>Loading Screen Adobe Premiere Pro CC 2018</i>	64
Gambar 4. 24 Membuat <i>New Sequence</i>	65
Gambar 4. 25 <i>Compositing Adobe Premiere</i>	65
Gambar 4. 26 <i>Clip Speed / Duration</i>	67
Gambar 4. 27 Menambahkan <i>Transition</i>	68
Gambar 4. 28 <i>Color Correction</i>	68
Gambar 4. 29 Proses <i>Rendering</i>	69
Gambar 4. 30 <i>Publish Youtube</i>	77
Gambar 4. 31 <i>Publish Instagram</i>	77
Gambar 4. 32 <i>Insight Postingan Instagram</i>	78
Gambar 4. 33 Penyerahan kepada Pihak Ratu Bilqis	78



DAFTAR LAMPIRAN

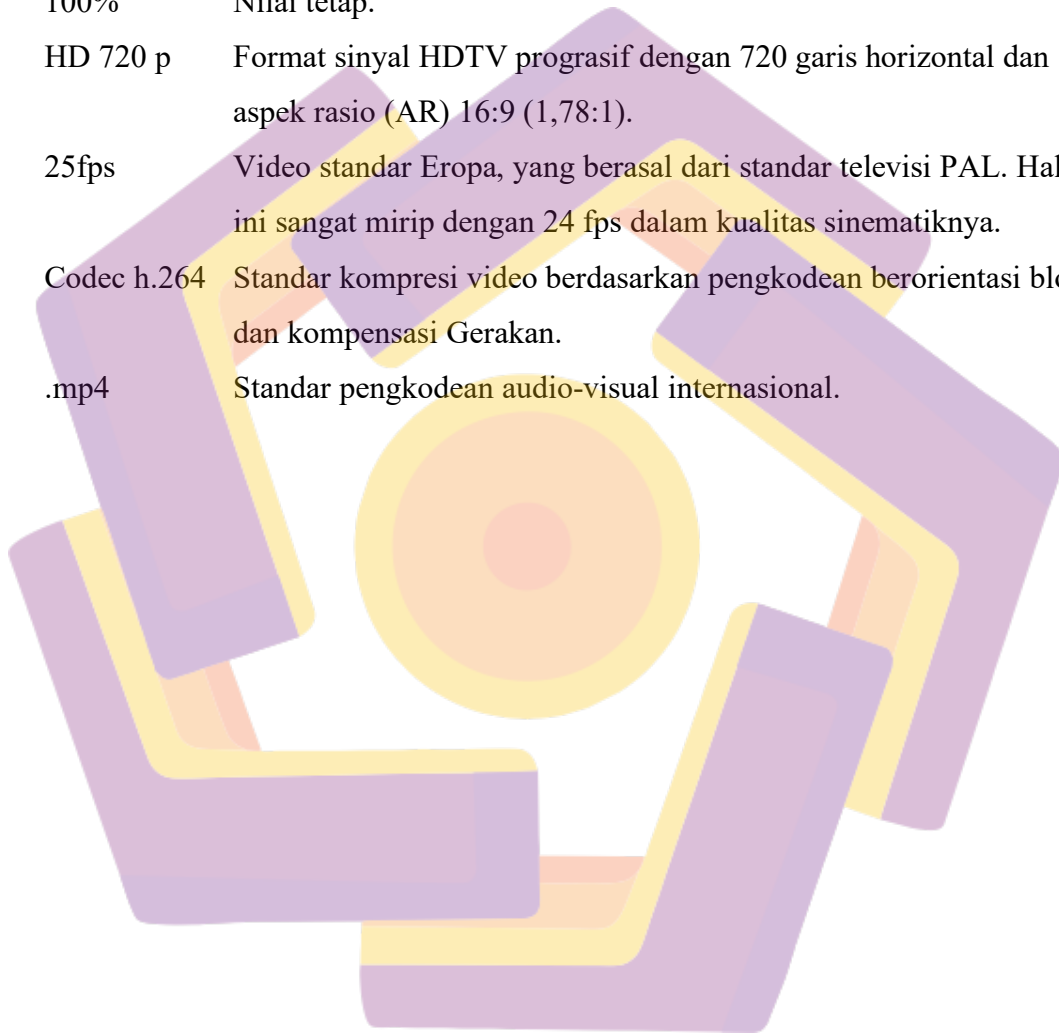
Lampiran 1 Surat Bukti Penerimaan Permohonan Penelitian

84



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

P	Presentase.
f	Frekuensi dari setiap jawaban angket.
n	Nilai keseluruhan reponden.
100%	Nilai tetap.
HD 720 p	Format sinyal HDTV progresif dengan 720 garis horizontal dan aspek rasio (AR) 16:9 (1,78:1).
25fps	Video standar Eropa, yang berasal dari standar televisi PAL. Hal ini sangat mirip dengan 24 fps dalam kualitas sinematiknya.
Codec h.264	Standar kompresi video berdasarkan pengkodean berorientasi blok dan kompensasi Gerakan.
.mp4	Standar pengkodean audio-visual internasional.



DAFTAR ISTILAH

Iklan	Pesan yang disampaikan untuk memperkenalkan suatu produk kepada audiens.
<i>Personal Selling</i>	Komunikasi langsung antara penjual dengan calon pembeli.
<i>Sales Promotion</i>	Suatu bentuk atau metode pemasaran yang sering digunakan para pelaku bisnis untuk mempromosikan produknya kepada konsumen.
<i>Publicity</i>	Kegiatan menempatkan berita mengenai seseorang, organisasi atau perusahaan di media massa.
<i>Live Shoot</i>	Pengambilan gambar secara langsung yang diperankan satu atau beberapa orang, kemudian disusun melalui proses editing dan sebagainya, dan menciptakan sebuah alur cerita.
<i>Type Of Shot</i>	Pembingkaiian gambar.
<i>Extreme Long Shot (E.L.S)</i>	Gambar yang diambil dari jarak sangat jauh, yang ditonjolkan bukan objek tetapi latar belakangnya.
<i>Establishing Shot</i>	Pengambilan gambar secara penuh, atau terlihat secara keseluruhan.
<i>Long Shot (L.S)</i>	Teknik yang digunakan untuk menangkap objek secara penuh dengan area latar belakang yang terlihat jelas.
<i>Medium Long Shot (M.L.S)</i>	Gambar diambil dari jarak yang wajar. sehingga jika misalnya terdapat 3 objek maka seluruhnya akan terlihat.
<i>Medium Shot (M.S)</i>	Shot yang menunjukkan beberapa bagian dari subjek secara lebih rinci, pada subyek manusia tipe shot ini akan menampilkan sebatas pinggang hingga atas kepala.

<i>Close Up (C.U)</i>	Menampilkan foto dari jarak dekat sebatas dada hingga atas kepala.
<i>Big Close Up (B.C.U)</i>	Sebatas dagu hingga ujung kepala.
<i>Extreme Close Up (E.C.U)</i>	Sangat padat atau dekat.
<i>Motion Graphic</i>	Menggambarkan desain grafis dibuat bergerak (sebagian).
Promosi	Aktivitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi/membujuk, dan atau mengingatkan pasar perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli, dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan.
<i>Audience</i>	Sekelompok pengguna yang memiliki satu atau beberapa karakteristik atau pola perilaku yang anda tetapkan.
<i>Broadcasting</i>	Metode penyiaran untuk mengetahui sebuah informasi melalui media dan bisa langsung diterima oleh kalangan di lingkungan secara bersamaan.
<i>Animator</i>	Seorang seniman yang menciptakan berbagai ragam gambar yang akan membentuk ilusi seolah-olah bergerak pada saat ditayangkan dengan cepat yang disebut dengan frame.
<i>Typography Text</i>	Bentuk multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan.
<i>Retail Advertising</i>	Iklan yang dilakukan oleh pengecer untuk mempengaruhi konsumen akhir.
<i>Trade Advertising</i>	Iklan yang dilakukan oleh produsen untuk mempengaruhi perantara pemasaran, pedagang besar, dan pengecer.

Industrial Advertising

Iklan yang dilakukan oleh produsen untuk mempengaruhi produsen lain yang mungkin menggunakan produknya

Institutional Advertising

Periklanan yang ditujukan bukan untuk menjual produk, namun untuk lebih memperkenalkan institusi atau organisasi perusahaannya.

National Television Standards Committee (NTSC)

Mendefinisikan standar video yang dibuat sampai 525 gambar garis scan horizontal setiap 1/30 detik yang digunakan di Amerika Serikat.

Phase Alternate Line (PAL)

Metode terintegrasi penambahan warna sinyal televisi hitam putih yang mengandung 625 garis pada sebuah frame rate (25 frame per second), masing-masing membutuhkan 1/50 detik untuk menggambar (50Hz) yang digunakan di Eropa.

Sequential Colour and Memory System (SECAM)

Sama seperti PAL akan tetapi standar ini digunakan di Perancis.

HDTV (High Definition TV)

Standar baru dalam teknologi televise yang menyediakan kualitas gambar layar lebar serupa dengan film 35mm dengan kualitas suara sekualitas compact disc (CD). Resolusi HDTV mencapai 1080 garis aktif (total 1125), sedangkan standarnya mempunyai reslousi hanya 486 garis aktif (total 525).

Video Analog

Video yang dibentuk dari sederetan sinyal elektrik (gelombang analog) yang telah direkam oleh kamera dan kemudian dipancarkan melalui

gelombang udara atau dimainkan oleh sebuah kaset video.

Video Digital

Sebuah sinyal data yang diwakili oleh deretan bilangan 1 dan 0.

Tweening

Proses pembuatan frame secara otomatis antara dua gambar yang berbeda untuk memberikan tampilan bahwa gambar pertama akan berubah menjadi gambar kedua.

Morphing

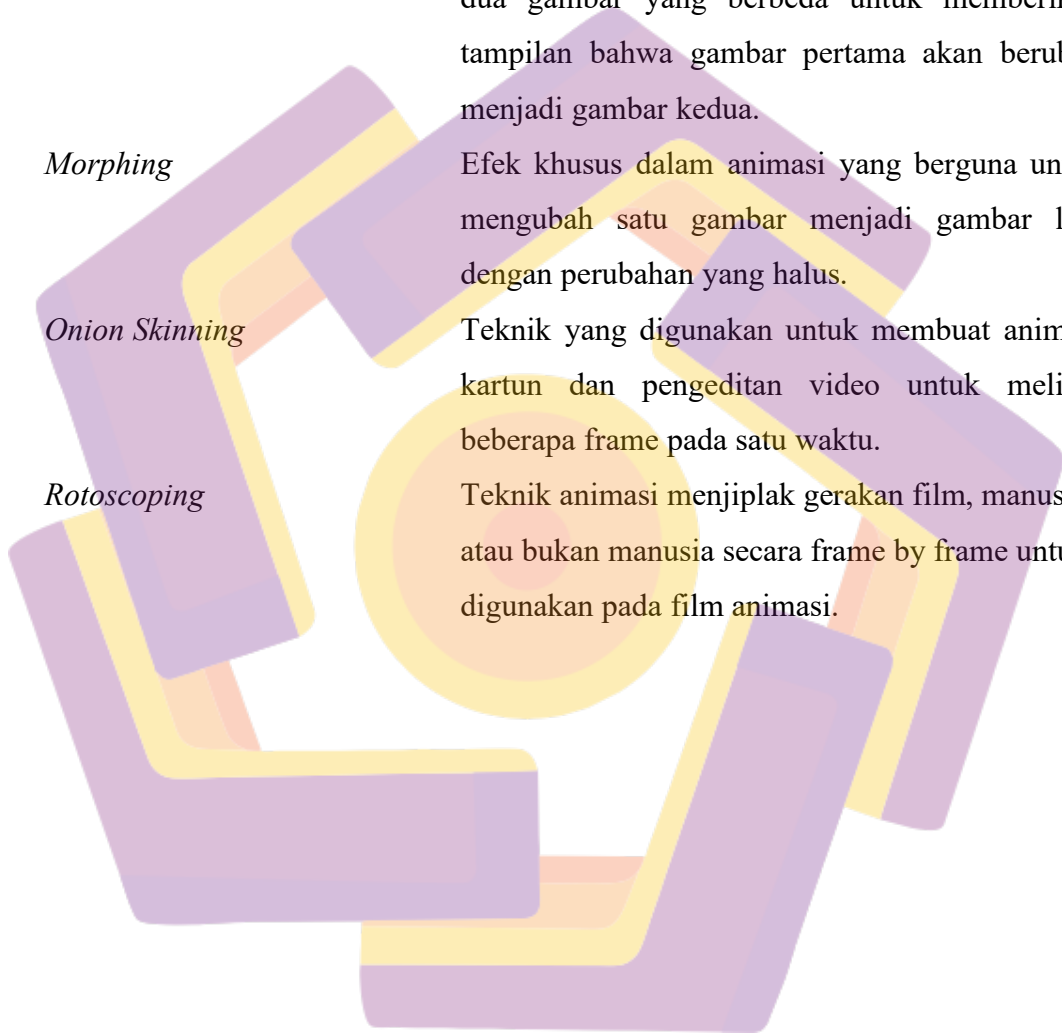
Efek khusus dalam animasi yang berguna untuk mengubah satu gambar menjadi gambar lain dengan perubahan yang halus.

Onion Skinning

Teknik yang digunakan untuk membuat animasi kartun dan pengeditan video untuk melihat beberapa frame pada satu waktu.

Rotoscoping

Teknik animasi menjiplak gerakan film, manusia atau bukan manusia secara frame by frame untuk digunakan pada film animasi.



INTISARI

Ratu Bilqis adalah objek wisata kolam renang di Gunungkidul, yang dulu dikenal sebagai Bento Sport. Dalam mengembangkan bisnisnya mereka melakukan kegiatan promosi. Tahapan promosi yang dilakukan saat ini masih bersifat manual dengan cara membagikan brosur ataupun dengan memposting foto di media sosial.

Media yang ada saat ini masih sangat monoton dan statis. Beberapa informasi dari kewirausahaan ini tidak bisa ditampilkan melalui media cetak maupun gambar, seperti mekanisme pelayanan, detail kolam renang, rencana pengembangan, fasilitas yang tersedia dan lain sebagainya.

Video Iklan adalah bentuk audio visual yang dibuat untuk tujuan mengiklankan sebuah bisnis, baik itu dalam bentuk produk atau jasa seperti audio, video, dan animasi. Unsur-unsur tersebut mampu memvisualisasi dan mengilustrasikan keunggulan-keunggulan yang ada di Ratu Bilqis. Dari uraian di atas, penulis mencoba membuat penelitian dengan judul Perancangan Iklan Pada Wisata Kolam Renang Ratu Bilqis Gunung Kidul Menggunakan Teknik Liveshoot dan Motion Graphic.

Kata kunci: Ratu Bilqis, iklan, liveshoot, motion graphic.

ABSTRACT

Ratu Bilqis is a swimming pool attraction in Gunungkidul, which used to be known as Bento Sport. In developing their business they carry out promotional activities. The current promotional stages are still manual by distributing brochures or by posting photos on social media.

The existing media is still very monotonous and static. Some information from this entrepreneurship cannot be displayed through print or image media, such as service mechanisms, swimming pool details, development plans, available facilities and so on.

Video *Ads* are a form of audio visual created for the purpose of advertising a business, be it in the form of products or services such as audio, video and animation. These elements are able to visualize and illustrate the advantages that exist in Ratu Bilqis. From the description above, the author tries to make research with the title Design of Ratu Bilqis Gunung Kidul Swimming Pool Tourism Ads Using Liveshoot and Motion Graphic Techniques.

Keyword: Ratu Bilqis, *Ads*, *Liveshoot*, *Motion Graphic*.