

**PEMBUATAN MEDIA PROMOSI SANGGAR RIAS PENGANTIN
WIDYA AYU DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Anom Ardiandono

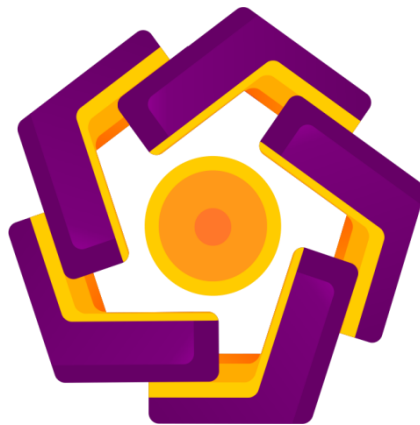
16.12.9627

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

**PEMBUATAN MEDIA PROMOSI SANGGAR RIAS PENGANTIN
WIDYA AYU DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Muhammad Anom Ardiandono

16.12.9627

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN MEDIA PROMOSI SANGGAR RIAS PENGANTIN WIDYA AYU DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Anom Ardiandono

16.12.9627

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 Februari 2020

Dosen Pembimbing

Ahlihi Masruro, M.Kom.

NIK. 190302148

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN MEDIA PROMOSI SANGGAR RIAS PENGANTIN WIDYA AYU DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Anom Ardiandono
16.12.9627

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Februari 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Haryoko, S.Kom., M.Cs
NIK. 190302286

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 18 Februari 2020



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si., M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya kami berdua (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 kami 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 kami pribadi.

Yogyakarta, 18 Februari 2020



Muhammad Anom Ardiandono

NIM. 16.12.9627

MOTTO

“Hidup itu selalu bergulir, selama kita berpikir pasti akan muncul ide dan inspirasi baru. Dan coba bentuk dirimu melalui sadar dasar siapa kamu.”

- Muhammad Anom Ardiandono

“Aku yakin manusia itu memiliki 5 kebutuhan dan bahkan lebih, tidak hanya sandang, pangan, dan papan. Melainkan juga ada inspirasi dan ekspresi.”

- Momo Biru



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur Alhamdulillah, kupersembahkan skripsi ini kepada :

1. Mamah dan Bapak yang telah memberikan beasiswa agar aku bisa kuliah sesuai keinginanku, memberikan kasih sayang, do'a dan dukungan tanpa batas. Terima kasih atas segalanya. Anom sayang Mamah dan Bapak.
2. Kakakku mas Bayu, mas Widya, Mb Fitri, Mb Cici, kedua nenekku, ponakanku Nia, Zidan, Dika, Dara, Shaka, seluruh keluarga besarku yang selalu memberi support dan doanya. Makasih buanyaak.
3. Pacarku Hasna Nur Ariqoh. Loveyou joo.
4. Teman-teman kelas SI10, keanehan kita tak akan pernah aku lupakan. Untuk Ahsan yang telah membantuku dalam mengerjakan skripsi ini, teman mabar gameku si Bondan, Herdi, Hasan, Yolana, Fido, dan semua teman-teman yang lain, terima kasih atas bantuan kalian semua, semangat kalian, dan candaan kalian, waktuku jadi lebih berasa.
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu namanya, yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi besar Muhammad SAW.

Dengan disusun nya skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. , selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Ahlihi Masruro, M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
5. Ibu Sri Kistanti, selaku pemilik Sanggar Rias Pengantin Widya Ayu yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Yogyakarta, 18 Februari 2020

Penulis

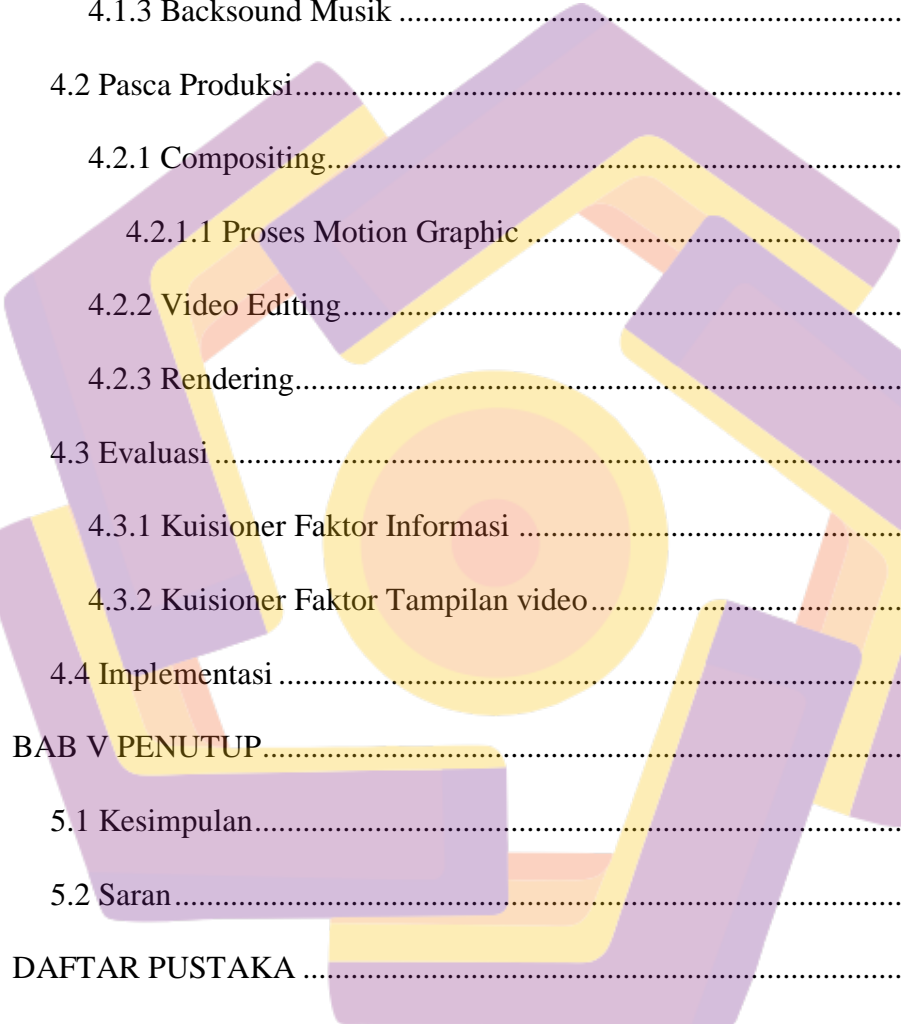
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.1.1 Metode Kepustakaan.....	3
1.5.1.2 Metode Observasi	4
1.5.1.3 Metode Wawancara	4

1.5.2 Metode Analisis Data	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	10
2.2.1 Sejarah Multimedia.....	10
2.2.2 Definisi Multimedia.....	11
2.3 Motion Graphic	12
2.3.1 Spatial	13
2.3.2 Temporal.....	13
2.3.3 Live Action	13
2.3.4 Typographic.....	13
2.4 Media Promosi	13
2.4.1 Pengertian Media	13
2.4.2 Pengertian Promosi.....	15
2.4.3 Tujuan Promosi.....	15
2.5 New Media	17
2.5.1 Definisi New Media.....	17
2.5.2 Karakteristik New Media.....	18
2.6 Media Sosial Instagram	20
2.7 Teknik Pengambilan Gambar	23
2.7.1 Extreme Close-up (ECU).....	23

2.7.2 Close Up (CU)	24
2.7.3 Medium Shot (MS)	25
2.7.4 Long Shot (LS)	25
2.7.5 Very Long Shot (VLS)	26
2.7.6 Two Shot dan Group Shot	26
2.7.7 Point of View	27
2.7.8 Cut and Cut Away (CA)	27
2.7.9 Interior (Int) dan Exterior (Ext)	29
2.8 Gerak Kamera	29
2.9 Animasi	30
2.10 Efek-efek Spesial	30
2.11 Transisi Tiga Dimensi	32
2.12 Audio	33
2.13 Skala Likert	33
2.13.1 Kelebihan Skala Likert	33
2.13.2 Kelemahan Skala Likert	34
2.13.3 Tahapan Penggunaan Skala Likert	34
2.14 Metode Perancangan	36
2.14.1 Pra Produksi	36
2.14.1.1 Penetapan Ide	37
2.14.1.2 Pembuatan Naskah	37
2.14.1.3 Pembuatan Storyboard	37
2.14.2 Produksi	38

2.14.2.1 Pengambilan Gambar.....	38
2.14.2.2 Pencahayaan.....	39
2.14.3 Pasca Produksi.....	39
2.14.3.1 Editing Video.....	39
2.14.3.2 Rendering.....	40
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	41
3.1 Deskripsi Umum.....	41
3.2 Analisis SWOT.....	42
3.2.1 Strength (Kekuatan).....	43
3.2.2 Weakness (Kelemahan).....	43
3.2.3 Opportunities (Peluang).....	43
3.2.4 Threats (Ancaman).....	43
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	46
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	46
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	46
3.3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	46
3.3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	47
3.3.2.3 Kebutuhan Brainware	47
3.4 Pra Produksi	48
3.4.1 Ide.....	48
3.4.2 Naskah.....	48
3.4.3 Storyboard	51
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	55



4.1 Produksi.....	55
4.1.1 Pengambilan Gambar	55
4.1.2 Pembuatan Aset Motion Graphics	57
4.1.2.1 Proses Pembuatan Aset Motion graphics.....	58
4.1.3 Backsound Musik	59
4.2 Pasca Produksi.....	59
4.2.1 Compositing.....	59
4.2.1.1 Proses Motion Graphic	60
4.2.2 Video Editing.....	62
4.2.3 Rendering.....	64
4.3 Evaluasi	65
4.3.1 Kuisisioner Faktor Informasi	65
4.3.2 Kuisisioner Faktor Tampilan video.....	69
4.4 Implementasi	71
BAB V PENUTUP.....	72
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	1

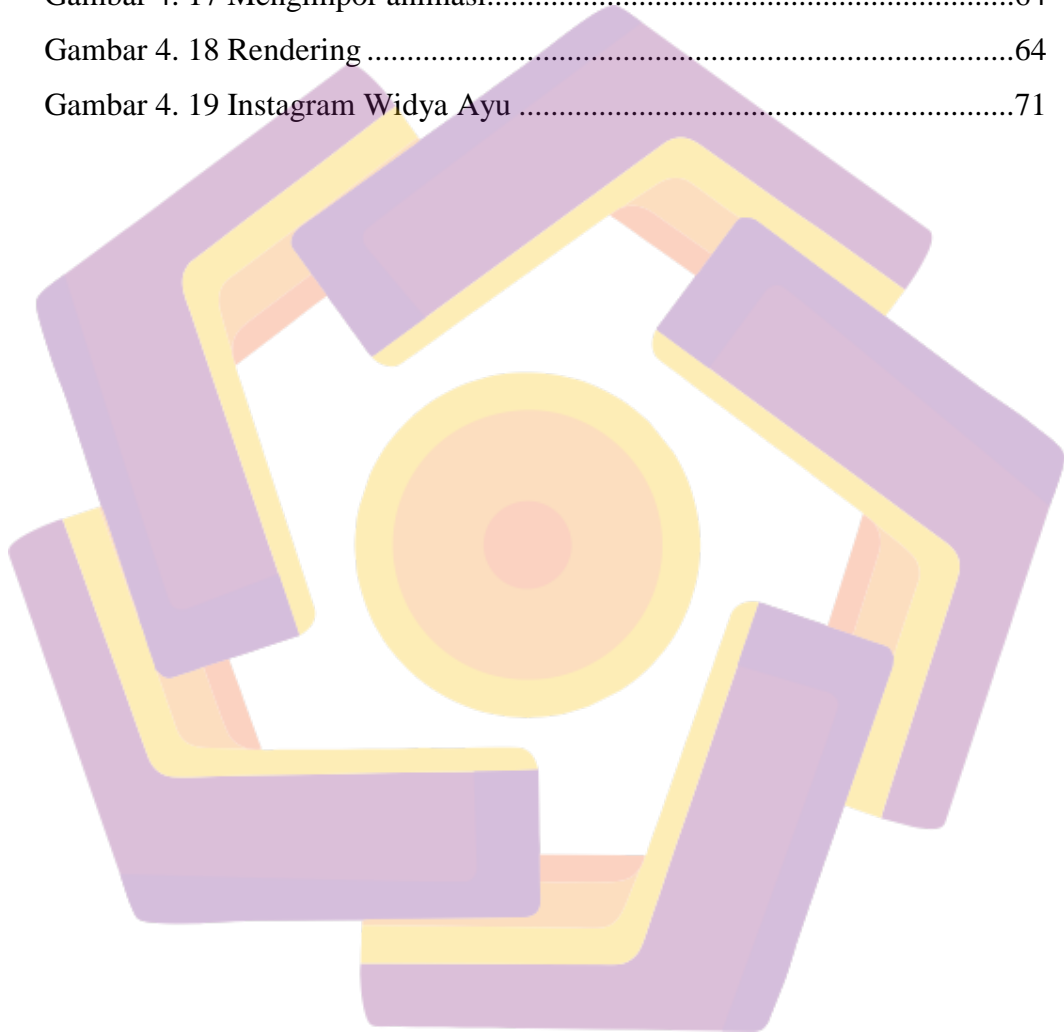
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Presentase nilai.....	36
Tabel 3. 1 Matriks SWOT	44
Tabel 3. 2 Tabel Storyboard.....	51
Tabel 4. 1 Kuesioner Faktor Informasi	66
Tabel 4. 2 Indikator Skala Likert	66
Tabel 4. 3 Kategori Skor Jawaban	67
Tabel 4. 4 Perolehan Penilaian Responden	67
Tabel 4. 5 Perhitungan dari Perolehan Penilaian Responden	68
Tabel 4. 6 Hasil Perolehan Penilaian Responden.....	68
Tabel 4. 7 Perolehan Penilaian Responden	69
Tabel 4. 8 Perhitungan dari Perolehan Penilaian Responden	70
Tabel 4. 9 Hasil Perolehan Penilaian Responden.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambar Definisi Multimedia	12
Gambar 2. 2 Penetrasi pengguna internet	20
Gambar 2. 3 Kontribusi pengguna internet per wilayah	20
Gambar 2. 4 Alasan utama dalam menggunakan internet.....	1
Gambar 2. 5 Logo Instagram	21
Gambar 2. 6 Tampilan ECU mata bagian foto model.....	23
Gambar 2. 7 Tampilan ECU bibir bagian foto model.....	23
Gambar 2. 8 Tampilan CU wajah dari foto model.....	24
Gambar 2. 9 Tampilan MCU bagian dari foto model.....	24
Gambar 2. 10 Tampilan MS bagian dari dari foto model	25
Gambar 2. 11 Tampilan LS dari foto Karnaval Magelang.....	25
Gambar 2. 12 Tampilan VLS dari foto Ketoprak Magelang	26
Gambar 2. 13 Tampilan GS bagian dari iklan Teh Botol Sosro	27
Gambar 2. 14 Tampilan POV dari foto pemain ketoprak	27
Gambar 2. 15 Tampilan saat menyalakan kompor gas kemudian Cut.....	28
Gambar 2. 16 Tampilan api telah menyala kemudian Cut.....	28
Gambar 2. 17 Tampilan air sudah mendidih dan mie siap direbus.....	28
Gambar 2. 18 Spektrum warna sumber cahaya.....	39
Gambar 3. 1 Logo Sanggar Rias Pengantin Widya Ayu.....	41
Gambar 4. 1 Proses periasan wajah model wanita.....	55
Gambar 4. 2 Proses periasan wajah model wanita.....	56
Gambar 4. 3 Juru rias mengatur posisi model.....	56
Gambar 4. 4 Proses foto adat Jawa Boyong Putri	56
Gambar 4. 5 Proses foto adat Sunda Siger	57
Gambar 4. 6 Proses foto adat Sunda Siger	57
Gambar 4. 7 Gambar hasil logo	58
Gambar 4. 8 Gambar backsound free dari Youtube.....	59
Gambar 4. 9 New Composition.....	60
Gambar 4. 10 Mengimport gambar	60
Gambar 4. 11 Tampilan proses Composition.....	61

Gambar 4. 12 Tampilan proses Composition.....	61
Gambar 4. 13 Transformasi dasar	62
Gambar 4. 14 Tampilan new sequence	62
Gambar 4. 15 Memilih video untuk diedit.....	63
Gambar 4. 16 Menyusun video	63
Gambar 4. 17 Mengimpor animasi.....	64
Gambar 4. 18 Rendering	64
Gambar 4. 19 Instagram Widya Ayu	71



INTISARI

Sanggar Rias Pengantin Widya Ayu yang terdapat di lingkungan Sanggrahan No.675, Kelurahan Wates, Kecamatan Magelang Utara, Kota Magelang sampai sekarang tetap konsisten dalam melestarikan tradisi budaya Indonesia terutama budaya Jawa sehingga keberadaannya merupakan bagian dari sektor industri kreatif yang mempunyai potensi serta peluang yang sangat besar untuk dikembangkan. Untuk mempromosikannya tentu harus melalui media yang tepat agar bisa menjangkau lebih banyak orang sekaligus memperkenalkan budaya sebagai warisan budaya yang harus terus dijaga.

Perancangan pembuatan media promosi dimulai dari penelitian yang dilakukan melalui metode penelitian pengumpulan data yaitu kepustakaan, observasi dan wawancara, lalu analisis data SWOT dan kemudian terakhir melalui metode perancangan produksi multimedia yaitu tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi dan terciptalah sebuah video promosi.

Untuk itu multimedia mempunyai peranan penting dalam penyebaran informasi. Karena kelebihan multimedia adalah menarik indra dan minat. Khususnya pada teknik videografi sangat tepat sebagai sarana untuk mempromosikan potensi suatu kerajinan daerah, karena videografi terlihat lebih simple, modern, nyata, serta mudah di pahami. Pembuatan media promosi melalui video *live shoot* dan *motion graphic 2D* diharapkan dapat membawa dampak besar kepada Sanggar Rias.

Kata Kunci : Sanggar Rias, Media Promosi, *Motion Graphic*, Video.

ABSTRACT

Sanggar Rias Widya Ayu is a business engaged in wedding equipment rental services, custom clothing rental, wedding decorations and make-up that is located in the Sanggrahan no.675, Wates Village, North Magelang District, Magelang City. Widya Ayu's Wedding Studio from its inception until now remains consistent in providing the best service to the consumers with traditional Javanese characteristics, and also with modern concepts by following the development of advanced era.

Widya Ayu's Wedding Studio promotes its service only by giving business cards, only from person by person, and also have not applied promotional media such as social media, so the information is not delivered optimally to the public. From this problem, a strategy is needed called multimedia with the role of making promotional media. The design of making promotional media starts from research conducted through by data collection research methods, such as literature studies, observations and interviews, then analysis of SWOT data and also the last in through by multimedia production design methods, such as the stages of pre-production, production, post-production, and the creation of a promotional video.

For this reason, multimedia has an important role in disseminating information. Because multimedia flexibility can attract attention and interest of the consumers. Especially in this videography looks more simple, modern, real, and easy to understand. The making of promotional media through by live shoot and motion graphic technique are expected to have a big impact on Widya Ayu's Wedding Studio.

Keyword: *Wedding Studio, Media Promotion, Motion Graphic, Video.*