

**PERANCANGAN IKLAN SHOESROOF MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Marcellino Suprianto

16.12.9355

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN IKLAN SHOESROOF MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Marcellino Suprianto

16.12.9355

Kepada

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

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN SHOESROOF MENGGUNAKAN TEKNIK
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Marcellino Suprianto

16.12.9355

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



Yuli Astuti, M.Kom

NIK. 1903021461

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN SHOESROOF MENGGUNAKAN TEKNIK
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Marcellino Suprianto

16.12.9355


Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 4 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302354



Nuraini, M.Kom
NIK. 190302066



Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Marcellino Suprianto

NIM : 16.12.9355

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Iklan Shoesroof Menggunakan Teknik Live Shoot Dan Motion Graphic

Dosen Pembimbing : Yuli Astuti, 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, 4 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



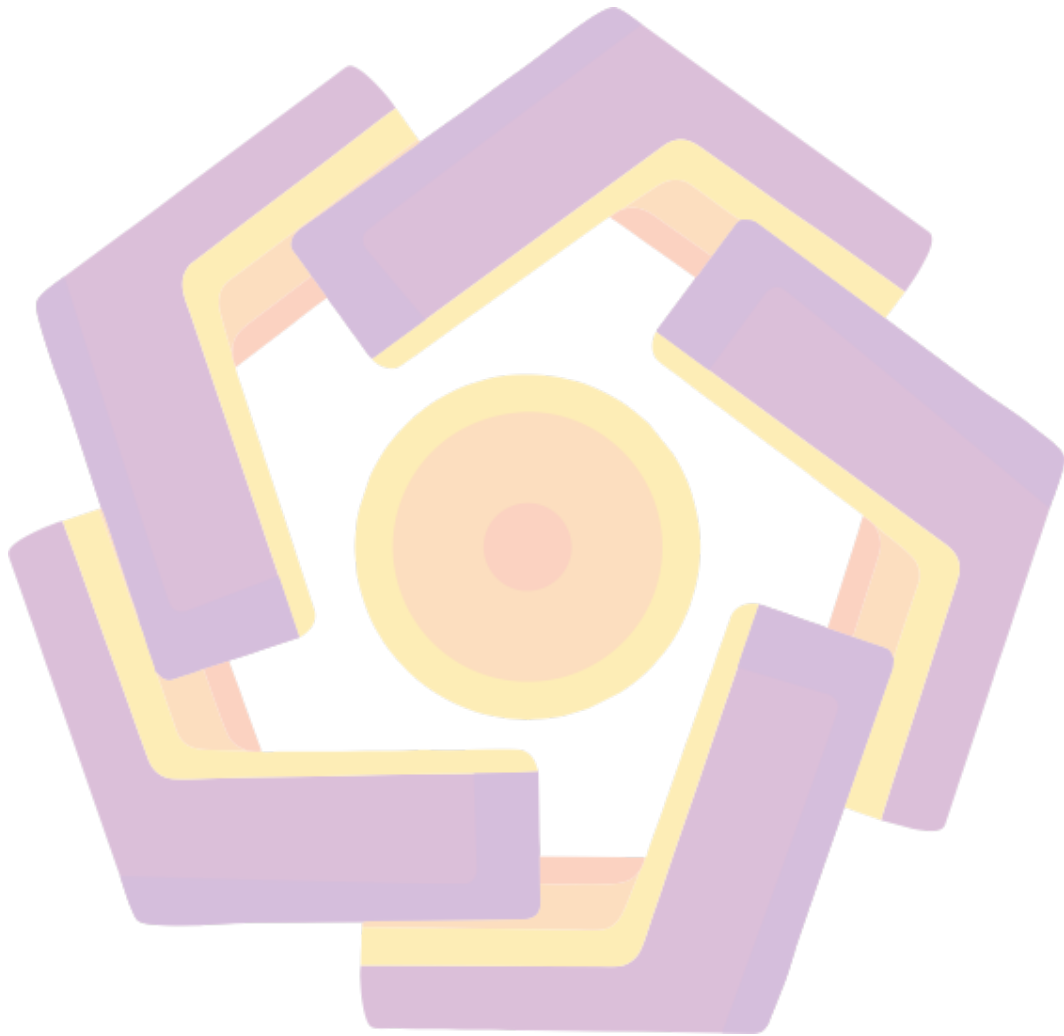
Marcellino Suprianto

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, syukur yang tak terhingga atas nikmat dan karunia Allah kepada hamba-Nya. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah Subhanahuwata'ala yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia dalam bentuk apapun, sehingga dilancarkan dan diberikan kemudahan dalam segala urusan yang penulis hadapi, terutama dalam proses penyampaian naskah skripsi ini.
2. Kedua orang tua dan kakak saya yang tiada henti-hentinya mendoakan, melimpahkan rasa kasih dan sayang, selalu memberikan nasehat, memberikan motivasi, memberikan bimbingan dan dukungan kepada saya, tanpa mereka saya bukan lah apa – apa.
3. Ibu Yuli Astuti, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan semangat, motivasi, bimbingan, arahan, kritik dan saran selama proses penyusunan hingga penyelesaian naskah skripsi ini.
4. Kepada saudara-saudara saya yang selalu mengingatkan dan mengejar saya untuk cepat menyelesaikan tugas akhir.
5. Mas Anggi selaku pemilik Shoesroof yang telah memberikan ijin kepada saya untuk melakukan penelitian skripsi ini dan telah membantu melancarkan dalam proses produksi video.
6. Mas Muwsaa yang mengizinkan saya menggunakan kamar kosnya selama proses pengerjaan skripsi.
7. Mas Henry UC yang mengizinkan saya menggunakan Kamera-nya selama proses produksi pengerjaan skripsi.
8. Keluarga Grup Whatsapp bernama 'Redaksi' dengan Anggota teman-teman kuliah yang pernah tinggal di 1 kontrakan yang terus memberikan dukungan dan semangat kepada saya.
9. Seluruh Keluarga besar kelas 16.S1SI.06 teman semasa kuliah yang memberikan dukungan kepada saya.

10. Kepada seluruh teman teman di luar lingkup kuliah yang telah selalu memberikan dukungan dan mengingatkan supaya cepat menyelesaikan tugas akhir.



KATA PENGANTAR

Puji syukur panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wata'ala atas segala limpahan rahmat dan ridho-Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, kemudahan, keteguhan dan membekali anugrah ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Perancangan Iklan Shoesroof Menggunakan Teknik Liveshoot Dan Motion Graphic".

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di Program Strata-I Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Banyak Pihak yang telah mendukung terselesikannya skripsi ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Yuli Astuti, M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat bagi saya.
4. Kepada kedua orang tua saya yang telah mensupport saya dari saya lahir.
5. Teman-teman 16-SISI-06 yang telah menemani selama perkuliahan dan memberikan kenangan yang baik.

Penulis juga memohon maaf apabila penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambahkan kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 4 Agustus 2023

Penulis



Marcelino Suprianto

16.12.9355

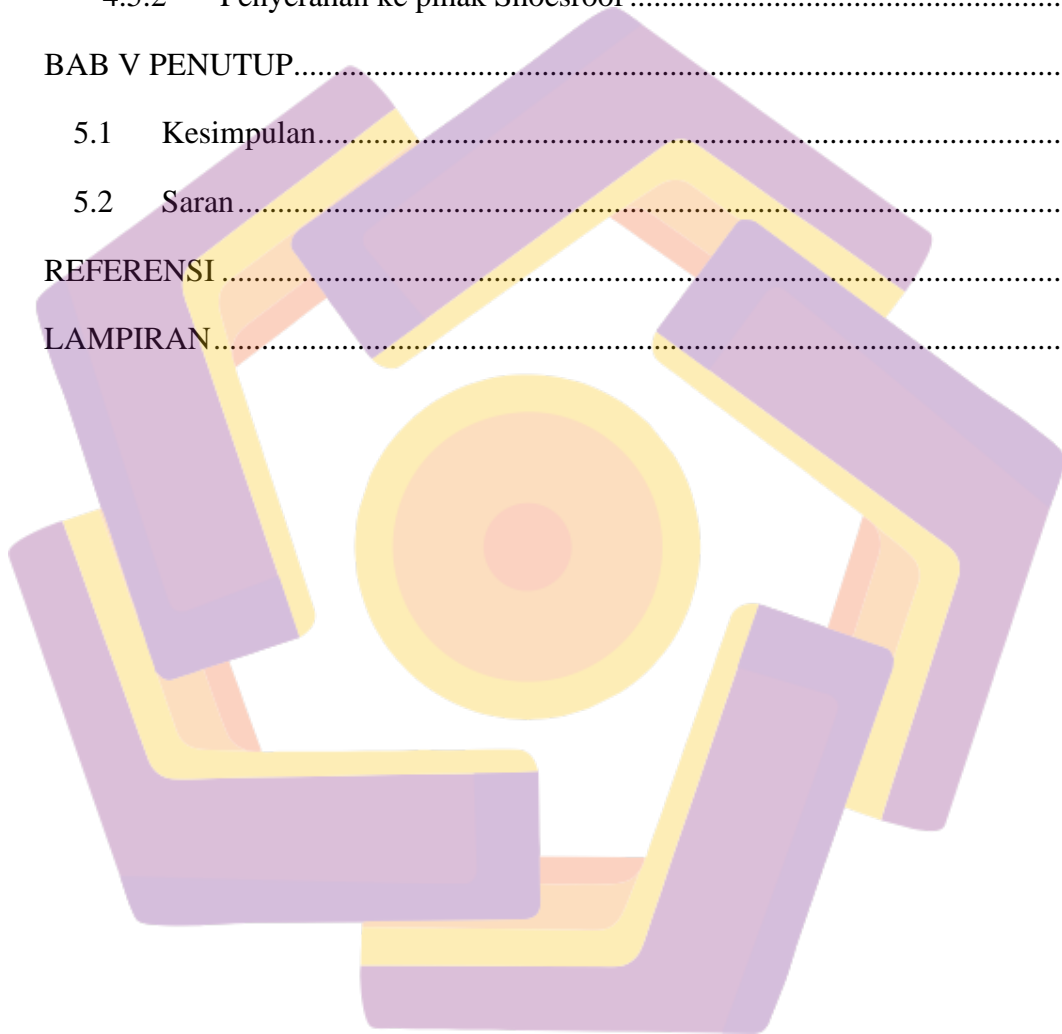
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	I
HALAMAN PENGESAHAN.....	II
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	III
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR	XII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIII
ABSTRAKSI	XIV
ABSTRACT.....	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan penelitian.....	2
1.5 Manfaat penelitian.....	2
1.6 Sistematika penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Multimedia	8
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	8
2.2.2 Elemen Multimedia.....	9
2.3 Konsep Dasar Video.....	10

2.3.1	Definisi Video	10
2.3.2	Live Shoot.....	10
2.3.3	Motion Graphic	11
2.4	Konsep Dasar Iklan	12
2.4.1	Definisi Iklan.....	12
2.4.2	Fungsi dan Tujuan Iklan	12
2.4.3	Spesifikasi Video Iklan Instagram	13
2.5	Teknik Pengambilan Gambar dan Sudut Kamera	14
2.5.1	Teknik Pengambilan Gambar.....	14
2.5.2	Sudut Kamera.....	14
2.6	Memproduksi Iklan	15
2.6.1	Tahapan Pra Produksi	15
2.6.2	Tahapan Produksi.....	16
2.6.3	Tahapan Pasca Produksi.....	16
2.7	Metode Analisis.....	17
2.7.1	Analisis Strength Weakness Opportunity Threats	17
2.8	Kuisiner	18
2.9	Sampel dan Penentuan Besar Sampel	18
2.10	Skala Likert	19
2.10.1	Menentukan Interval	20
BAB III METODE PENELITIAN		21
3.1	Gambaran Umum Perusahaan	21
3.1.1	Sejarah Shoesroof	21
3.1.2	Profil Shoesroof	21
3.1.3	Visi dan Misi Shoesroof.....	21

3.1.4	Logo Shoesroof	22
3.2	Pengumpulan Data	22
3.2.1	Wawancara.....	22
3.2.2	Observasi.....	23
3.3	Analisa Masalah	25
3.3.1	SWOT	25
3.3.2	Kelemahan dari Media Lama	27
3.3.3	Solusi yang ditawarkan	27
3.3.4	Kesimpulan	27
3.4	Analisis Kebutuhan	28
3.4.1	Kebutuhan Informasi.....	28
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	28
3.5	Pra Produksi	30
3.5.1	Ide dan Konsep.....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		33
4.1	Produksi.....	33
4.1.1	Pengambilan Gambar (Berdasarkan Hari atau Lokasi).....	33
4.1.2	Pembuatan <i>Asset</i> Motion Graphic.....	35
4.1.3	Perekaman Narasi	36
4.2	Pasca Produksi.....	38
4.2.1	Composition	38
4.2.2	Editing.....	41
4.2.3	Rendering	46
4.3	Evaluasi	47
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir	47

4.3.2	Kuisisioner Faktor Informasi	48
4.3.1	Kuisisioner Faktor Tampilan Video	52
4.5	Implementasi	55
4.5.1	Publish Media Online.....	55
4.5.2	Penyerahan ke pihak Shoesroof	57
BAB V PENUTUP.....		58
5.1	Kesimpulan.....	58
5.2	Saran.....	58
REFERENSI.....		59
LAMPIRAN.....		61



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Tinjauan Pustaka.....	7
Tabel 2. 2 Tabel Tinjauan Pustaka.....	8
Tabel 2. 3 Skor Skala Likert	20
Tabel 2. 4 Presentase Nilai.....	20
Tabel 3. 1 Tabel Swot	25
Tabel 3. 2 Tabel Swot	26
Tabel 3. 3 Storyboard.....	31
Tabel 3. 4 Storyboard.....	32
Tabel 4. 1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional Dengan Hasil Akhir.....	48
Tabel 4. 2 Tabel Kuesioner Faktor Informasi	49
Tabel 4. 3 Tabel Kuesioner Faktor Informasi	50
Tabel 4. 4 Tabel Bobot Nilai.....	50
Tabel 4. 5 Tabel Presentase Nilai.....	50
Tabel 4. 6 Tabel Kuesioner Faktor Tampilan Video	52
Tabel 4. 7 Tabel Kuesioner Faktor Tampilan Video	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Shoesroof	22
Gambar 3. 2 Brosur Shoesroof.....	23
Gambar 3. 3 Instagram Shoesroof.....	24
Gambar 3. 4 Instagram Shoesroof.....	24
Gambar 4. 1 Pengambilan Gambar Long Shoot	33
Gambar 4. 2 Pengambilan Gambar Medium Long Shoot di Ruko.....	34
Gambar 4. 3 Pengambilan Gambar Close Up Di Dalam Ruko.....	34
Gambar 4. 4 Pembuatan Aset Denah lokasi.....	35
Gambar 4. 5 Pembuatan Aset Gambar sepatu tas dan topi	36
Gambar 4. 6Noise Reduction	37
Gambar 4. 7Memaksimalkan Vocal.....	37
Gambar 4. 8Normalize	38
Gambar 4. 9Memaksimalkan Suara	38
Gambar 4. 10Tampilan Membuat Composition Baru.....	39
Gambar 4. 11 Tampilan Asset Pada Project Affet Effect	40
Gambar 4. 12 Tampilan Pembuatan Informasi	40
Gambar 4. 13 Tampilan Animasi Pop Up Informasi Pelayanan.....	41
Gambar 4. 14 Tampilan New Project Adobe Premiere	42
Gambar 4. 15 Tampilan Timeline Editing Adobe Premiere	43
Gambar 4. 16 Tampilan Timeline Editing Pemotongan Klip	44
Gambar 4. 17 Tampilan Edit Speed/Duration.....	44
Gambar 4. 18 Tampilan Pemberian Efek Transisi	45
Gambar 4. 19 Tampilan Before-After Colour Grading.....	46
Gambar 4. 20 Tampilan Rendering Adobe Premiere.....	47
Gambar 4. 21 Upload Postingan Instagram	56
Gambar 4. 22 Upload Postingan Youtube	57
Gambar 4. 23 Lampiran Penyerahan Video.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penunjukan Dospem	61
Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian	61
Lampiran 3 Surat Balasan Pihak Shoesroof.....	61
Lampiran 4 Data Kuisisioner Faktor Multimedia.....	62
Lampiran 5 Data Kuisisioner Faktor Multimedia.....	62
Lampiran 6 Data Kuisisioner Faktor Multimedia.....	62
Lampiran 7 Data Kuisisioner Faktor Multimedia.....	62
Lampiran 8 Data Kuisisioner Faktor Multimedia.....	63
Lampiran 9 Data Kuisisioner Faktor Multimedia.....	63
Lampiran 10 Data Kuisisioner Faktor Multimedia.....	63
Lampiran 11 Data Kuisisioner Faktor Multimedia.....	63
Lampiran 12 Data Kuisisioner Faktor Informasi.....	64
Lampiran 13 Data Kuisisioner Faktor Informasi.....	64
Lampiran 14 Data Kuisisioner Faktor Informasi.....	64
Lampiran 15 Data Kuisisioner Faktor Informasi.....	64
Lampiran 16 Data Kuisisioner Faktor Informasi.....	65
Lampiran 17 Data Kuisisioner Faktor Informasi.....	65
Lampiran 18 Data Kuisisioner Faktor Informasi.....	65

ABSTRAKSI

Shoesroof adalah sebuah usaha yang bergerak dibidang jasa melayani cuci sepatu, cuci tas dan cuci topi. Berdiri pada tahun 2021 dan membuka toko di area Sleman. Dalam upaya mempermudah para konsumen untuk mendapatkan pelayanan membersihkan sepatu, tas dan topi dengan pelayanan kualitas dan harga yang terbaik. Shoesroof telah melakukan promosi dengan cara membagikan setiap hasil foto melalui media sosial Instagram. Media yang ada saat ini dirasa belum cukup untuk menampilkan beberapa informasi tentang Shoesroof yang selama ini hanya ditampilkan melalui hasil foto. Dari hal di atas penulis mengusulkan menyebarkan informasi dan promosi saat ini dengan melibatkan unsur multimedia yang lain seperti teks, gambar, video dan animasi motion graphic.

Kata kunci: Cuci sepatu, Pelayanan, Motion graphic



ABSTRACT

Shoesroof is a business engaged in the service of washing shoes, washing bags and washing hats. Established in 2021 and opened a shop in the Sleman area. In an effort to make it easier for consumers to get cleaning services for shoes, bags and hats with the best quality and price services. Shoeroof has carried out promotions by sharing each photo result via Instagram social media. The existing media is felt to be insufficient to display some information about Shoesroof which so far has only been displayed through photographs. From the above, the authors propose to disseminate current information and promotions by involving other multimedia elements such as text, images, video and motion graphic animation.

Keyword : *Washing, Service, Motion Graphic*

