

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN DI LE
TRAVAIL SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN 2D MOTION TRACKING**

SKRIPSI



Disusun oleh:

Wahyu Lestiadi Ramadhan

16.11.0253

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
TAHUN 2023**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN DI LE
TRAVAIL SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN 2D MOTION TRACKING**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



Disusun oleh:

Wahyu Lestiadi Ramadhan

16.11.0253

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI S1-INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
TAHUN 2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN DI LE
TRAVAIL SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN 2D MOTION TRACKING**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyu Lestiadi Ramadhan

16.11.0253

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada 10 Juli 2023

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom.

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN DI LE TRAVAIL
SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT
DAN 2D MOTION TRACKING**

yang disusun dan diajukan oleh

Wahyu Lestiadi Ramadhan
16.11.0253

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Juli 2023

Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK.190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Wahyu Lestiadi Ramadhan
NIM : 16.11.0253

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN DI LE TRAVAIL SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN 2D MOTION TRACKING

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, 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, 20 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Wahyu Lestiadi Ramadhan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan ridho yang telah diberikan kepada saya serta mengabulkan setiap doa yang saya panjatkan. Terimakasih tidak akan terlupakan untuk orang-orang yang dengan ikhlas telah membantu saya dan mendukung maupun mendoakan saya dalam melakukan penelitian ini. Oleh karena itu, dengan selesainya penelitian ini, semata-mata saya persembahkan kepada :

1. Bapak dan Ibu terima kasih sudah mendidik saya sampai disini, berkat doa dan motivasi kalian saya mampu menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan lancar, serta dukungan kalianlah yang membuat saya sampai dititik ini.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing saya dan memberikan saran masukan terhadap skripsi saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Universitas AMIKOM Yogyakarta, sebagai Lembaga tempat saya menempuh Pendidikan semasa perkuliahan.
4. Teman – teman dan saudara terimakasih sudah membantu doa dan saran kalian sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
5. *Last but not least, I wanna thank me, for believing me, for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting, for just being me at all time.*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Allah ﷻ yang telah memberikan rahmat, hidayah dan karunia kepada seluruh makhluk-Nya tanpa terkecuali. Serta sholawat dan salam senantiasa kita panjatkan kepada panutan kita Nabi Muhammad ﷺ yang kita nantikan syafaatnya di Yaumul Qiyamah.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan S1 di Sarjana Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta, jurusan Informatika yang berjudul “Perancangan Dan Pembuatan Video Iklan di Le Travail Sebagai Media Promosi Menggunakan Teknik *Live Shoot* dan *2D Motion Tracking*”.

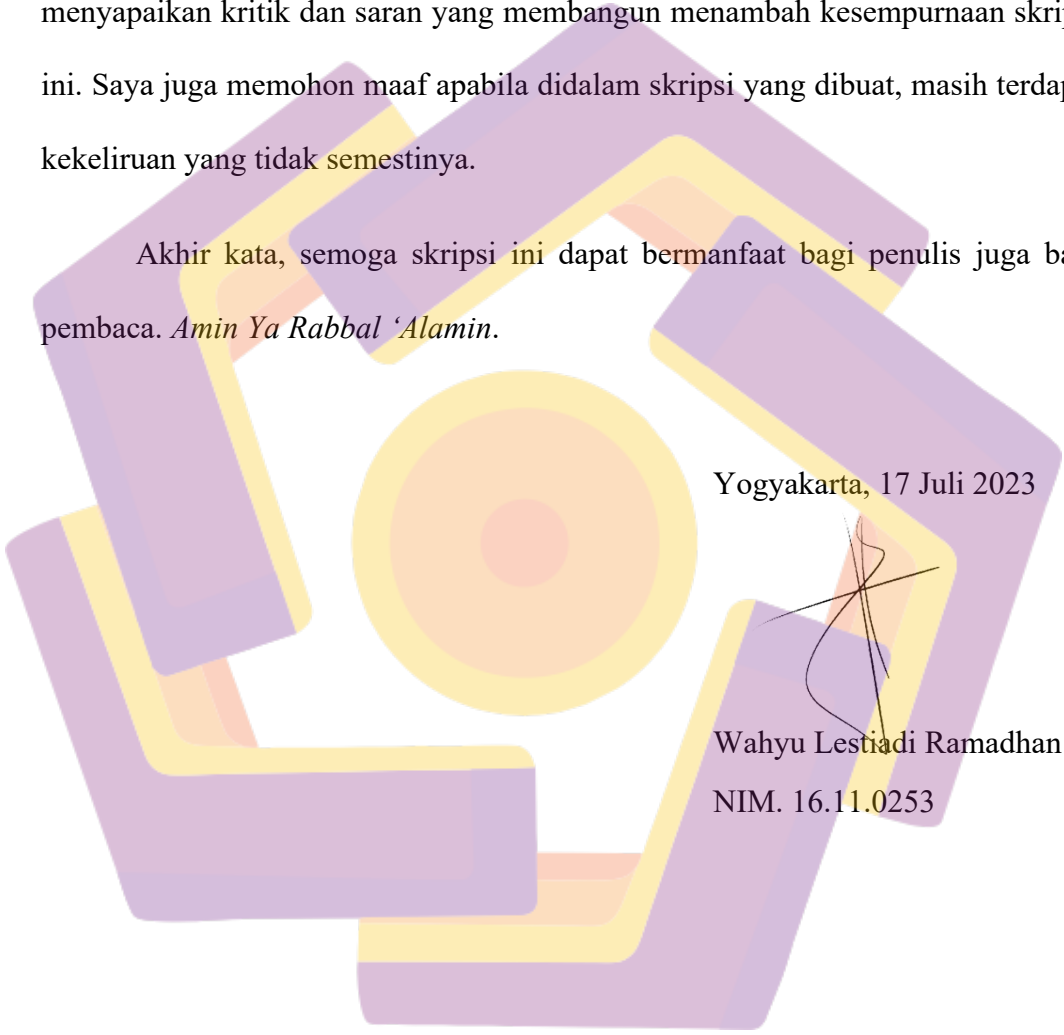
Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik tentunya dengan adanya dukungan dan petunjuk serta motivasi dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M. selaku Ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Windha Mega Pradnya D, M.Kom. selaku Ketua Program Studi S1 Informatika.
4. Agus Purwanto, M.Kom. . selaku Dosen Pembimbing, yang telah memberikan pengarahan yang sangat membantu dalam proses pembuatan skripsi ini.


5. Bapak Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan saya banyak pengetahuan dari semester pertama hingga akhir.

Dalam pembuatan skripsi ini ternyata disadari masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu harapan kepada semua pihak agar dapat menyapaikan kritik dan saran yang membangun menambah kesempurnaan skripsi ini. Saya juga memohon maaf apabila didalam skripsi yang dibuat, masih terdapat kekeliruan yang tidak semestinya.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis juga bagi pembaca. *Amin Ya Rabbal 'Alamin.*



Yogyakarta, 17 Juli 2023

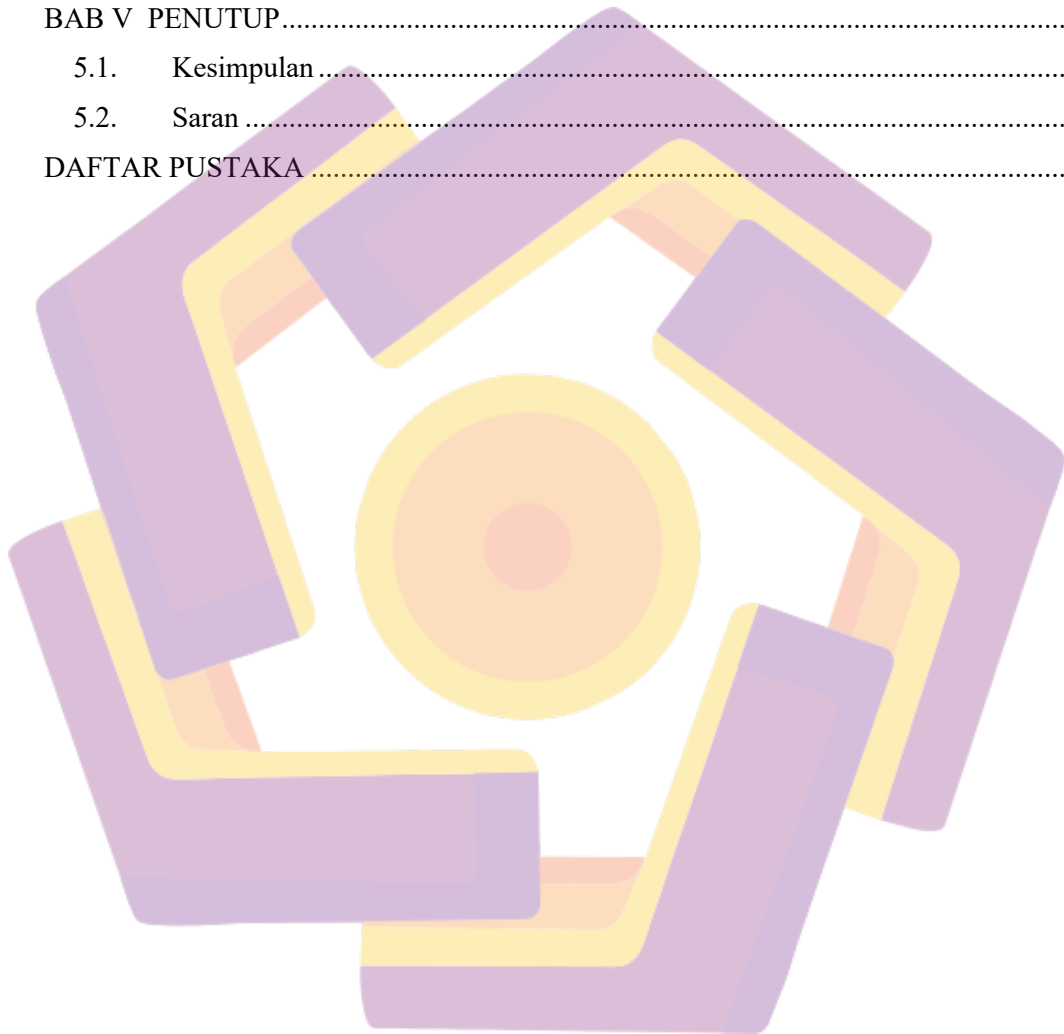

Wahyu Lestiadi Ramadhan
NIM. 16.11.0253

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Maksud Penelitian.....	4
1.6. Tujuan Penelitian.....	4
1.7. Metode Penelitian.....	4
1.7.1. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7.2. Metode Analisis Data.....	5
1.7.3. Metode Perancangan.....	5
1.7.4. Metode Pengujian.....	6
1.8. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Dasar Teori.....	13
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	13
2.2.2 Elemen Multimedia.....	13
2.3 Iklan.....	15
2.3.1 Definisi <i>Iklan</i>	15
2.4 Live Shoot.....	16
2.4.1 Definisi Live Shoot.....	16

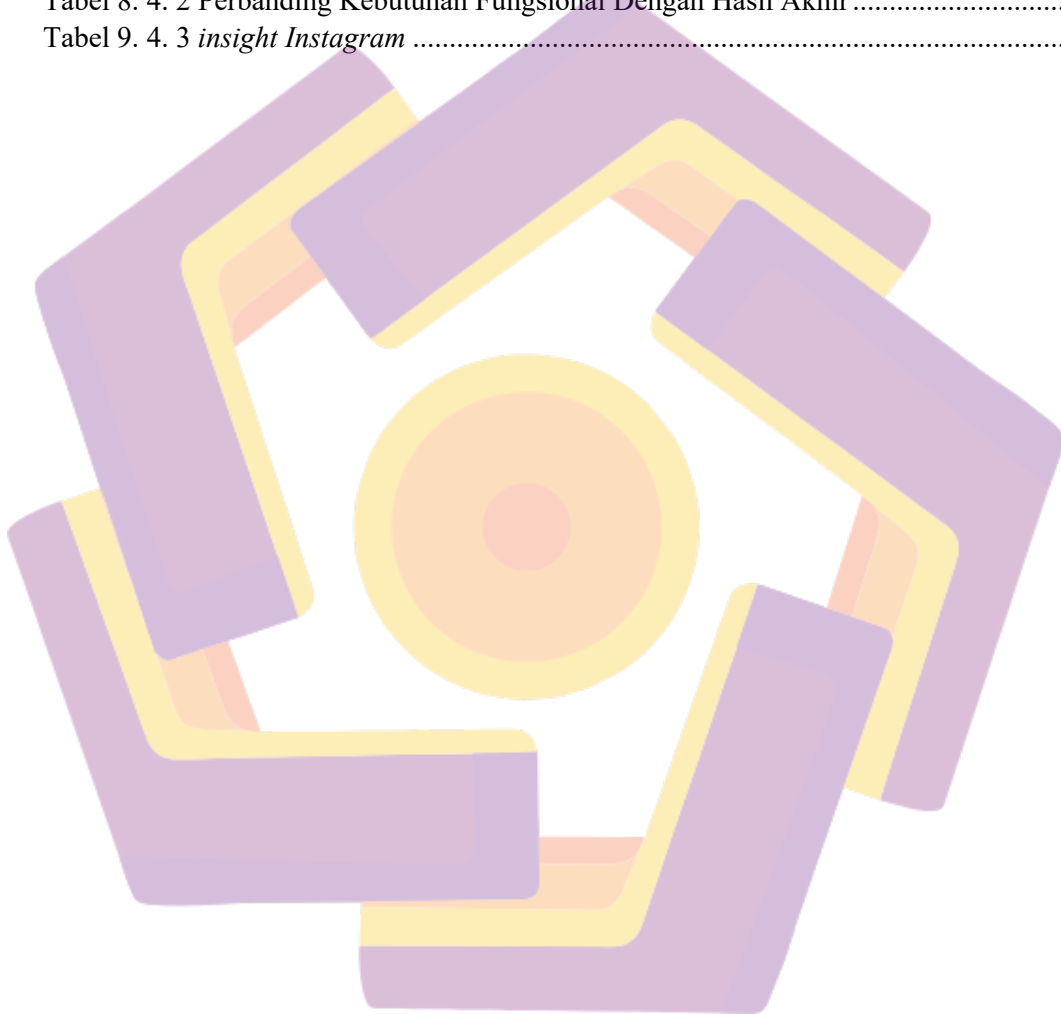
2.4.2	Unsur-Unsur Teknis dalam <i>Live Shoot</i>	16
2.4.3	Macam-Macam Teknik <i>Live Shoot</i>	18
2.5	Motion Graphic.....	22
2.6.1	2D Motion Tracking	22
2.6	Analisis Perancangan.....	23
2.6.2	Pra Produksi	23
2.6.3	Produksi.....	24
2.6.4	Pasca Produksi.....	24
2.7	Metode Testing	25
2.7.1	<i>Alpha Testing</i>	25
2.7.2	<i>Beta Testing</i>	25
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN IKLAN.....	26
3.1	Tinjauan Umum	26
3.1.1	Sekilas Le Travail Coffee	26
3.1.2	Logo Le Travail	26
3.2	Pengumpulan data.....	26
3.2.1	Wawancara.....	26
3.2.2	Observasi	27
3.3	Analisis	27
3.3.1	Analisis SWOT.....	27
3.3.2	Analisis Kebutuhan System.....	31
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	31
3.3.3	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	31
3.4	Tahap Pra Produksi.....	32
3.4.1	Penentuan Ide Iklan	32
3.4.2	Rancangan Konsep Iklan	33
3.4.3	Storyboard.....	33
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	39
4.1	Pembahasan	39
4.1.1	Alur Produksi	39
4.2	Produksi	41
4.3.1	Hasil Pengambilan Video	42
4.3.2	Pembuatan Aset Objek	48
4.3	Pasca Produksi	48

4.3.3	Compositing	48
4.3.4	Editing	54
4.3.5	Rendering	56
4.4	Evaluasi	58
3.4.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir	58
3.4.2	Pengujian <i>Beta Testing</i>	59
BAB V PENUTUP.....		62
5.1.	Kesimpulan	62
5.2.	Saran	62
DAFTAR PUSTAKA		64



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan.....	12
Tabel 3.12. <i>Matrix SWOT</i>	30
Tabel 3.2. Perangkat keras	31
Tabel 3.3 4 Perangkat Lunak.....	32
Tabel 3.4. 5. <i>Sumber daya Manusia</i>	32
Tabel 3.5. 6 <i>Storyboard</i>	38
Tabel 74. 1 Hasil Script Breakdown.....	47
Tabel 8. 4. 2 Perbanding Kebutuhan Fungsional Dengan Hasil Akhir.....	59
Tabel 9. 4. 3 <i>insight Instagram</i>	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.2. Gambar	14
Gambar 2.2. Audio	14
Gambar 2.3 Video	15
Gambar 2.4. Animasi	15
Gambar 2.5 Kamera DSLR	17
Gambar 2.6. Pencahayaan	18
Gambar 2.7. <i>Wardrobe / Properties</i>	18
Gambar 2.8. Extreme Close Up	19
Gambar 2.9 <i>Close Up (Sumber: http://www.portrait-photos.org)</i>	19
Gambar 2.10 <i>Medium Close Up</i>	20
Gambar 2.11. <i>Medium Shoot</i>	20
Gambar 2.12 <i>Long Shoot</i>	21
Gambar 2.13. <i>Extreme Long Shoot</i>	21
Gambar 2.14. <i>Over The Shoulder Shoot</i>	22
Gambar 2.15. <i>Contoh Storyboard</i>	24
Gambar 3.16 Logo Le Travail Coffee	26
Gambar 4.1 17 Pra-Produksi, Produksi dan Pasca Produksi	39
Gambar 4.2 18 Sony A6000	41
Gambar 4.3. 19 Lensa All-around 18-105mm	42
Gambar 20 4. 5 Membuat <i>Compositing</i> baru	48
Gambar 21 4. 6 Import Asset File	49
Gambar 22 4. 7 Effect Boris Mocha FX	49
Gambar 23 4. 8 <i>Set Up Mocha AE</i>	50
Gambar 24 4. 9 Pembuatan <i>Rectengular X-Spline Layer</i>	50
Gambar 25 4.9. Membuat Planar Surface	51
Gambar 26 4. 10. Menyeleksi video di layer 1	51
Gambar 27 4.11 Memasukkan <i>Tracking Data</i>	52
Gambar 28 4. 12 Memasukkan <i>effect Keylight</i>	52
Gambar 29 4. 13 Memasukkan data video ke Mocha AE	53
Gambar 30 4. 14 <i>Tracking Asset Design</i>	53
Gambar 31 4. 15 <i>Tracking Asset Design</i>	54
Gambar 32 4.11 New Project Pada <i>Adobe Premiere</i>	54
Gambar 33 4. 12. <i>New Squence</i> Pada <i>Adobe Premiere</i>	55
Gambar 34 4. 13. Import Video ke <i>Adobe Premiere</i>	55
Gambar 35 4. 14. <i>Razor Tool</i>	55
Gambar 36 4. 15 membuat <i>Adjustment Layer</i>	56
Gambar 37 4. 16 Memberi <i>Color Grading</i>	56
Gambar 38 4. 17 <i>Render Queue</i>	56
Gambar 39 4. 18 <i>Output Module Setting</i>	57
Gambar 40 4.19 <i>Render</i>	57
Gambar 41 4. 20 Export Setting	57
Gambar 42 4. 21 Mengatur Format Video	58
Gambar 43 4. 22 Melakukan <i>Render</i>	58
Gambar 44 4. 23 Menunjukkan hasil kepada Manager	59
Gambar 45 4. 24 Uji Kelayakan	60

INTISARI

Perkembangan video sebagai media informasi saat ini sangat pesat, pada era sekarang video sebagai sarana menyampaikan informasi dengan didukung oleh banyaknya pengguna media sosial sebagai media interaksi maka akan mempermudah menyebarkan informasi melalui video. Untuk itu, pembuatan video iklan sangat diperlukan oleh Le Travail Coffee untuk memberikan informasi sekaligus menjadi sarana promosi dan edukasi produk.

Pembuatan penelitian ini akan menggunakan teknik *live shoot* dan *2d motion tracking* sedangkan metode perancangan yang digunakan menggunakan 3 tahapan yaitu, pra Produksi, Produksi dan pasca produksi.

Hasil penelitian ini nantinya akan menghasilkan video iklan untuk Le Travail Coffee dengan menggunakan teknik *live shoot* dan *2d motion tracking* yang akan di upload pada sosial media untuk membantu mempromosikan produk serta memberikan informasi kepada masyarakat.

Kata Kunci : video, iklan, liveshoot, motion, tracking video

ABSTRACT

The development of video as a medium of information is currently very rapid, in the current era video as a means of conveying information supported by many social media users as a medium of interaction it will make it easier to disseminate information through video. For this reason, making advertising videos is needed by Le Travail Coffee to provide information as well as a means of product promotion and education.

Making this research will use live shoot and 2d motion tracking techniques while the design method used uses 3 stages, namely, pre-production, production and post-production.

The results of this research will later produce advertising videos for Le Travail Coffee using live shoot techniques and 2d motion tracking that will be uploaded on social media to help promote products and provide information to the public.

Keywords: video, ads, liveshoot, motion, tracking video