

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN NGELAK LUR SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN  
MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh  
**Soekristri Adhli Christian Djati**  
**17.11.1009**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN NGELAK LUR SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN  
MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Soekristri Adhi Christian Djati**

**17.11.1009**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN NGELAK LUR SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN  
MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Soekristri Adhl Christian Djati**

**17.11.1009**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 8 Februari 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Kusnawi, S.Kom, M.Eng.**

**NIK. 190302112**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN NGELAK LUR SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN  
MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Soekristri Adh Christian Djati**

**17.11.1009**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 4 Maret 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Mel P Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**Ali Mustopa, M.Kom**

**NIK. 190302192**

**Kusnawi, S.Kom, M.Eng.**

**NIK. 190302112**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 4 Maret 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**

**NIK. 190302096**

## PERNYATAAN

### PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (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 saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dicu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Cilacap, 10 Maret 2022

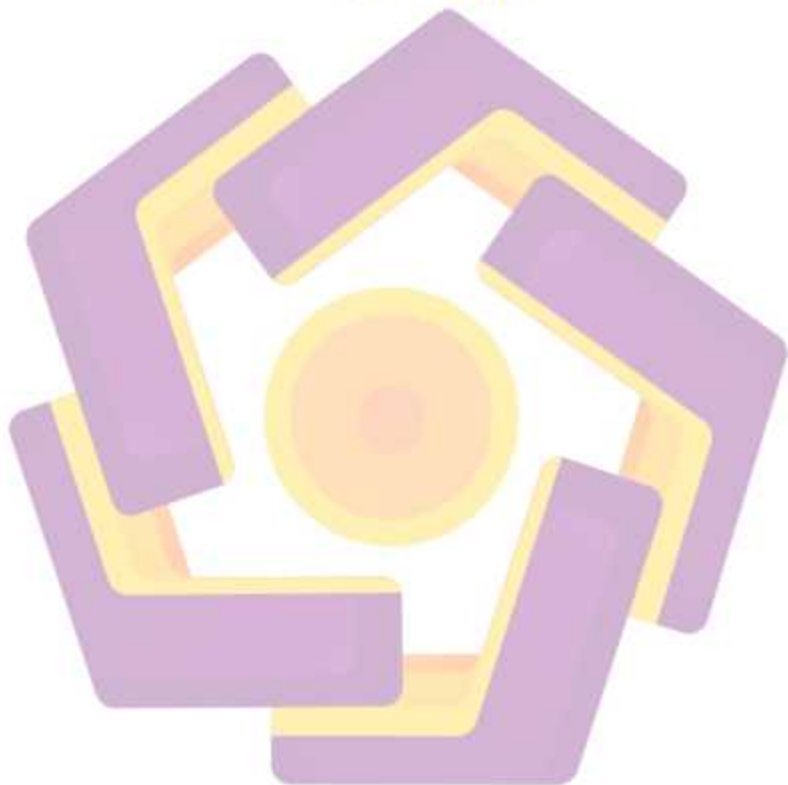
The image shows a handwritten signature in black ink over a red official stamp. The stamp is circular and contains the text 'METERAI TEMPEL' and 'KEZAAK7126718'. To the left of the stamp is a small portion of a blue and white official seal.

Soekristi Adhi Christian Djati  
NIM 17.11.1009

**MOTTO**

**“Berbuat Baik Tanpa Perlu Alasan”**

**(Adhi Christian)**

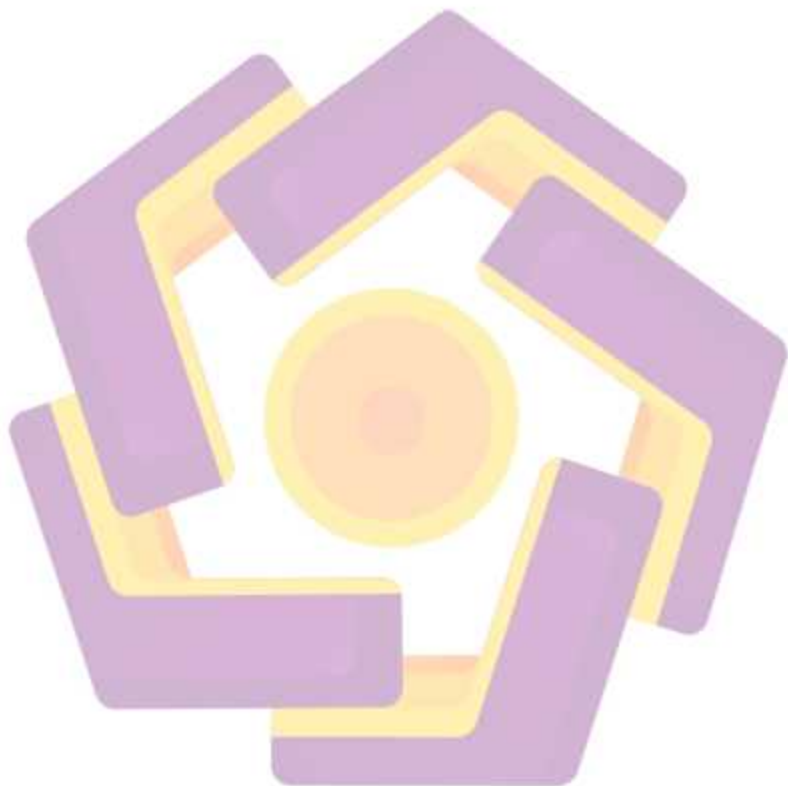


## PERSEMBAHAN

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan karunia-Nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Dengan ini saya persembahkan skripsi ini untuk semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung, yaitu kepada :

1. Kepada Orang Tua dan Sherly Oktaviani yang terus memberikan semangat serta doa hingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir/skripsi.
2. Dosen pembimbing Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng, yang terhormat senantiasa membimbing saya dari awal hingga akhir skripsi ini terselesaikan.
3. Dosen-dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu serta bimbingan kepada saya selama perkuliahan.
4. Owner Ngelak Lur dan teamnya yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian ini sehingga berjalan dengan lancar.
5. Teman-teman Universitas Amikom Yogyakarta yang khususnya kelas 17-IF-02 yang telah menemani saya dan memberikan semangat serta membantu dalam pengerjaan skripsi ini.
6. Teman-teman Sangkrah Danis, Dandy, Atang, Zufan, Bagas, Lutfi, dan Jody yang selalu memberikan masukan dalam mengerjakan skripsi.
7. Teman-teman Sedulur Ngelak Hendra, Amin, Vanda, yang selalu solid dalam kegilaan.
8. Untuk Keluarga bapak & ibu, kakak dan kakak ipar yang selalu memberikan masukan, khususnya menjadi penyemangat dalam mengerjakan skripsi.

9. *Last but not least, I wanna thank me, for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting, for just being me at all times.*





## KATA PENGHANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang mana telah memberikan kesehatan dan karunia-Nya kepada penulis serta kekuatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN VIDEO IKLAN NGELAK LUR SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC”**. Penyelesaian tulisan ini terlepas bantuan dari berbagai pihak yang terkait secara langsung maupun tidak langsung, terutama dan istimewa dipersembahkan kepada kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan rasa sayang, didikan, serta doa yang selalu di panjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa kepada penulis.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan bantuan berbagai pihak, maka dari itu penulis menyatakan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom selaku ketua Program Studi Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Kusnawi, S.Kom, M.Eng selaku pembimbing yang senantiasa memberikan masukan serta nasihat dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom dan Bapak Ali Mustopa, M.Kom selaku dosen penguji, terima kasih atas saran dan kritiknya sehingga penelitian ini menjadi lebih baik lagi.

Penulis menyadari masih ada kekurangan dan kelemahan dalam pembuatan skripsi ini. Maka penulis mengharapkan adanya kritik dan saran dari segala pihak agar menambah kesempurnaan dalam skripsi ini.

Cilacap, 12 januari 2022

Soekristri Adhi Christian Djati

NIM 17.11.1009



## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGHANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Metode Perancangan .....	5
1.8 Sistematika Penulisan.....	5

BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 LANDASAN TEORI .....	9
2.2.1 Pengertian Multimedia .....	9
2.2.2 Elemen Multimedia .....	10
2.2.3 Pengertian Iklan .....	12
2.2.4 Jenis – Jenis Iklan .....	12
2.3 Tujuan Iklan .....	13
2.4 Pengertian Promosi .....	15
2.5 Pengertian Live Shoot .....	15
2.5.1 Macam-macam Teknik Live Shoot .....	16
2.6 Pengertian Motion Graphic .....	18
2.7 Pengertian Video .....	18
2.7.1 Jenis-Jenis Video .....	18
2.8 Pengertian Prinsip Dasar Menulis Naskah Iklan .....	19
2.9 Color Correction .....	20
2.10 Color Grading .....	20
2.11 Tahap-tahap Produksi .....	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	22
3.1 Pengambilan Data .....	22
3.1.1 Metode Observasi .....	22
3.1.2 Metode Wawancara .....	22
3.2 Tinjauan Umum .....	23
3.2.1 Profil .....	23
3.2.2 Lokasi .....	24
3.2.3 Logo Ngelak Lur .....	24
3.3 Analisa Masalah .....	24
3.3.1 Permasalahan .....	24
3.3.2 Solusi yang Dapat Diterapkan .....	25
3.3.3 Solusi yang dipilih .....	25
3.4 Analisis Kebutuhan .....	26

3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	26
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	26
3.5	Tahapan Pra-Produksi .....	28
3.5.1	Ide cerita.....	28
3.5.2	Konsep .....	29
3.5.3	Naskah.....	29
3.5.4	Storyboard.....	33
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>40</b>
4.1	Produksi.....	40
4.1.1	Proses Produksi.....	41
4.2	Capture .....	44
4.3	Desain.....	45
4.3.1	Membuat Dokumen Baru.....	45
4.3.2	Membuat Jam.....	46
4.3.3	Menyimpan File .....	46
4.4	Pasca produksi.....	48
4.5	Editing .....	48
4.5.1	Pembuatan Lembar Kerja Baru.....	48
4.5.2	Importing Files .....	49
4.5.3	Editing pada Adobe Premiere .....	50
4.5.4	Speed/Duration.....	50
4.6	Color Correction.....	52
4.7	Color Grading.....	53
4.8	Animation.....	55
4.8.1	Pembuatan File Projek Baru .....	55
4.8.2	Import File.....	56
4.8.3	Pemilihan File Yang Akan Diimport .....	57
4.8.4	Penganimasian Adobe After Effect.....	58
4.8.5	Proses Penganimasian Tulisan.....	59
4.8.6	Penganimasian Tulisan Pada Makanan.....	62
4.8.7	Exporting.....	63
4.8.8	Rendering Setting.....	64

4.8.9	Rendering .....	65
4.11	Motion Tracking .....	66
4.11.1	Motion Tracking Adobe After Effect .....	66
4.11.2	Menggabungkan Objek .....	68
4.12	Compositing .....	68
4.13	Rendering dan Finishing .....	69
4.14	Testing .....	71
4.15	Alpha Testing .....	72
4.16	Implementasi .....	74
4.17	Evaluasi .....	78
4.18	Evaluasi Eksternal .....	78
4.19	Hasil Kuisioner Terhadap Masyarakat Umum .....	80
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>84</b>
5.1	Kesimpulan .....	84
5.2	Saran .....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>lxxxvi</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	27
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	28
Tabel 3. 3 Naskah.....	29
Tabel 3. 4 Storyboard.....	33
Tabel 4. 1 Alpha Testing.....	72
Tabel 4. 2 Testing Kebutuhan Fungsional.....	73
Tabel 4. 3 Testing Kebutuhan Fungsional.....	73
Tabel 4. 4 Contoh Gambaran Kuesioner.....	779
Tabel 4. 5 Contoh Gambaran Kuesioner.....	779
Tabel 4. 6 Interval Tingkat Intensitas Kuesioner.....	80
Tabel 4. 7 Hasil Kuesioner.....	81
Tabel 4. 8 Hasil Kuesioner.....	81
Tabel 4. 9 Uji Terhadap Masyarakat Umum.....	82
Tabel 4. 10 Uji Terhadap Masyarakat Umum.....	82

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Ngelak Lur.....	24
Gambar 4. 1 Alur Proses Produksi.....	40
Gambar 4. 2 Pengambilan Medium Shot.....	42
Gambar 4. 3 Pengambilan Medium Close Up.....	43
Gambar 4. 4 Pengambilan Long Shot.....	43
Gambar 4. 5 Pengambilan Close Up.....	44
Gambar 4. 6 Pengambilan Big Close Up.....	44
Gambar 4. 7 Capture Hasil Video.....	45
Gambar 4. 8 Membuat Dokumen Baru.....	46
Gambar 4. 9 Membuat Jam.....	46
Gambar 4. 10 Menyimpan File.....	47
Gambar 4. 11 Menyimpan File.....	47
Gambar 4. 12 Pembuatan Lembar Kerja Baru Pada Adobe Premiere Pro.....	49
Gambar 4. 13 Pembuatan Lembar Kerja Baru Pada Adobe Premiere Pro.....	49
Gambar 4. 14 Importing Files.....	50
Gambar 4. 15 Editing Pada Adobe Premiere Pro.....	50
Gambar 4. 16 Mengedit Speed/Duration.....	51
Gambar 4. 17 Mengedit Speed/Duration.....	52
Gambar 4. 18 Color Correction.....	53
Gambar 4. 19 Color Grading.....	54
Gambar 4. 20 Color Grading.....	54
Gambar 4. 21 Pembuatan File Project Baru.....	56
Gambar 4. 22 Pembuatan File Project Baru.....	56
Gambar 4. 23 Import Asset Grafis.....	57
Gambar 4. 24 File Yang Diimport Ke Adobe After Effects.....	57
Gambar 4. 25 Penganimasian Di Adobe After Effects.....	58
Gambar 4. 26 Penganimasian Logo Di Adobe After Effects.....	59
Gambar 4. 27 Penganimasian Logo Di Adobe After Effects.....	59
Gambar 4. 28 Membuat Shape.....	60



Gambar 4. 29 Penganimasian dan Menambah Elemen Lain .....	60
Gambar 4. 30 Menjalankan Keyframe .....	61
Gambar 4. 31 Mengganti Tulisan.....	61
Gambar 4. 32 Mengganti Tulisan.....	61
Gambar 4. 33 Membuat Garis dan Menambahkan Text.....	62
Gambar 4. 34 Membuat Garis dan Menambahkan Text.....	63
Gambar 4. 35 Membuat Garis dan Menambahkan Text.....	63
Gambar 4. 36 Exporting Video .....	64
Gambar 4. 37 Rendering Setting.....	65
Gambar 4. 38 Rendering Setting.....	65
Gambar 4. 39 Proses Rendering Video .....	66
Gambar 4. 40 Memindahkan Motion Tracking.....	67
Gambar 4. 41 Membuat Null Object.....	67
Gambar 4. 42 Hasil Motion Tracking .....	67
Gambar 4. 43 Menggabungkan Object ke Hasil Tracking.....	68
Gambar 4. 44 Menggabungkan Object ke Hasil Tracking.....	68
Gambar 4. 45 Hasil Compositing.....	69
Gambar 4. 46 Setting Preset ke High Quality 720p HD .....	70
Gambar 4. 47 Setting Preset ke High Quality 720p HD .....	70
Gambar 4. 48 Proses Rendering Video.....	70
Gambar 4. 49 Hasil Rendering Video.....	71
Gambar 4. 50 Implementasi .....	74
Gambar 4. 51 Hasil Instagram Ads.....	76
Gambar 4. 52 Hasil Instagram Ads.....	77
Gambar 4. 53 Hasil Instagram Ads.....	77

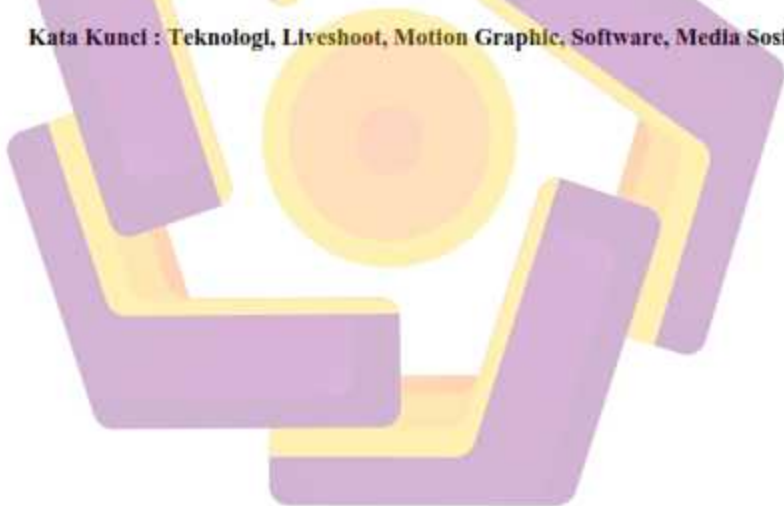
## INTISARI

Perkembang dunia teknologi informasi yang sangat pesat kini menuntut Perusahaan untuk lebih kreatif dalam berbisnis, terutama dalam dunia periklanan. Salah satunya dengan promosi. Media promosi sering digunakan untuk menyampaikan informasi tentang perusahaan melalui media iklan.

Oleh karena itu dalam skripsi ini, peneliti mencoba membuat iklan Ngelak Lur sebagai media promosi di media sosial dengan teknik Live Shoot dan Motion Graphic. Tujuannya dibuat iklan ini adalah memberikan informasi dan sebagai media promosi untuk menarik calon-calon pelanggan di Ngelak Lur.

Dari hasil iklan video Ngelak lur Peneliti berharap dapat membantu manajemen Ngelak Lur dalam periklanan dan tempat tersebut juga dapat dikenal lebih luas oleh masyarakat. Video ini akan ditayangkan di media sosial karena dengan media sosial akan semakin memudahkan untuk melakukan pemasaran pada era saat ini.

**Kata Kunci : Teknologi, Liveshoot, Motion Graphic, Software, Media Sosial**



## ABSTRACT

*The rapid development of the world of information technology now requires the Company to be more creative in doing business, especially in the world of advertising. One of them with promotion. Media is often used for promotions to convey information about the company through advertising media.*

*Therefore, in this thesis, the researcher tries to make a Ngelak Lur advertisement as a promotional media on social media with Live Shoot and Motion Graphic techniques. The purpose of this advertisement is to provide information and as a promotional medium to attract potential customers at Ngalak Lur.*

*From the results of the Ngelak Lur video advertisement, the researcher hopes to help the management of Ngelak Lur in advertising and these places can also be known more widely by the public. This video will be shown on social media because social media will make it easier to do marketing in the current era.*

**Keyword : Technology, Liveshoot, Motion Graphic, Software, Social Media**

