

**PEMBUATAN IKLAN PADA MANDIRI *ART STONE* MENGGUNAKAN  
TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Nirmolo Yekti**

**16.12.9023**

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

**2020**

**PEMBUATAN IKLAN PADA MANDIRI *ART STONE* MENGGUNAKAN  
TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**

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



**disusun oleh**

**Nirmolo Yekti**

**16.12.9023**

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

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN IKLAN PADA MANDIRI *ART STORE* MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nirmolo Yekti**

**16.12.9023**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 3 Januari 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Bernadhed, M.Kom**

**NIK. 190302243**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN IKLAN PADA MANDIRI *ART STORE* MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nirmolo Yekti**

**16.12.9023**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Oktober 2020

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Majid Rahardi, S.Kom., M.Eng**  
NIK. 190302393

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

**Bernadhed, M.Kom**  
NIK. 190302243

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal Oktober 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, M.T.**

## 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 diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Yogyakarta, 19 Oktober 2020



Nirmolo Yekti  
NIM. 16.12.9023

## MOTTO

Lawan rasa malas dengan memulai walau hanya 1 kata, 1 kalimat, 1 gerakan.



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan Rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang telah membantu hambanya dan menguatkan hambanya untuk menghadapi berbagai rintangan. Sehingga skripsi ini bisa selesai.
2. Orang tua tercinta, yang telah mendukung dan memberi motivasi dalam segala hal. Sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini, meskipun banyak rintangan.
3. M. Suyanto, Prof, Dr, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Terima kasih juga kepada dosen-dosen Universitas Amikom Yogyakarta dan Bapak Bernadhed, M.Kom selaku Dosen pembimbing skripsi.
5. Terima kasih juga kepada anggota tim GTP, Portal Project yang telah memberi semangat. Sehingga penulis bisa selesai mengerjakan skripsi.
6. Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan Aldi Prihatin, Fatur, Firhan, Evi, Arridho dan teman-teman lain.

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, rezeki dan hidayah-NYA. Sholawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW karna telah mengantarkan manusia kepada jalan kebenaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Iklan Pada Mandiri *Art Stone* Menggunakan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat-syarat dari kelulusan di Universitas Amikom Yogyakarta untuk mendapat gelar sarjana.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan tersusun dengan baik tanpa adanya bantuan dari dosen pembimbing. Oleh Karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Bernadhed, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis berharap kritik dan saran dari pembaca agar kedepan bisa lebih baik lagi dan bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Akhir kata penulis mohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi terdapat banyak kesalahan.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 19 Oktober 2020

Penulis



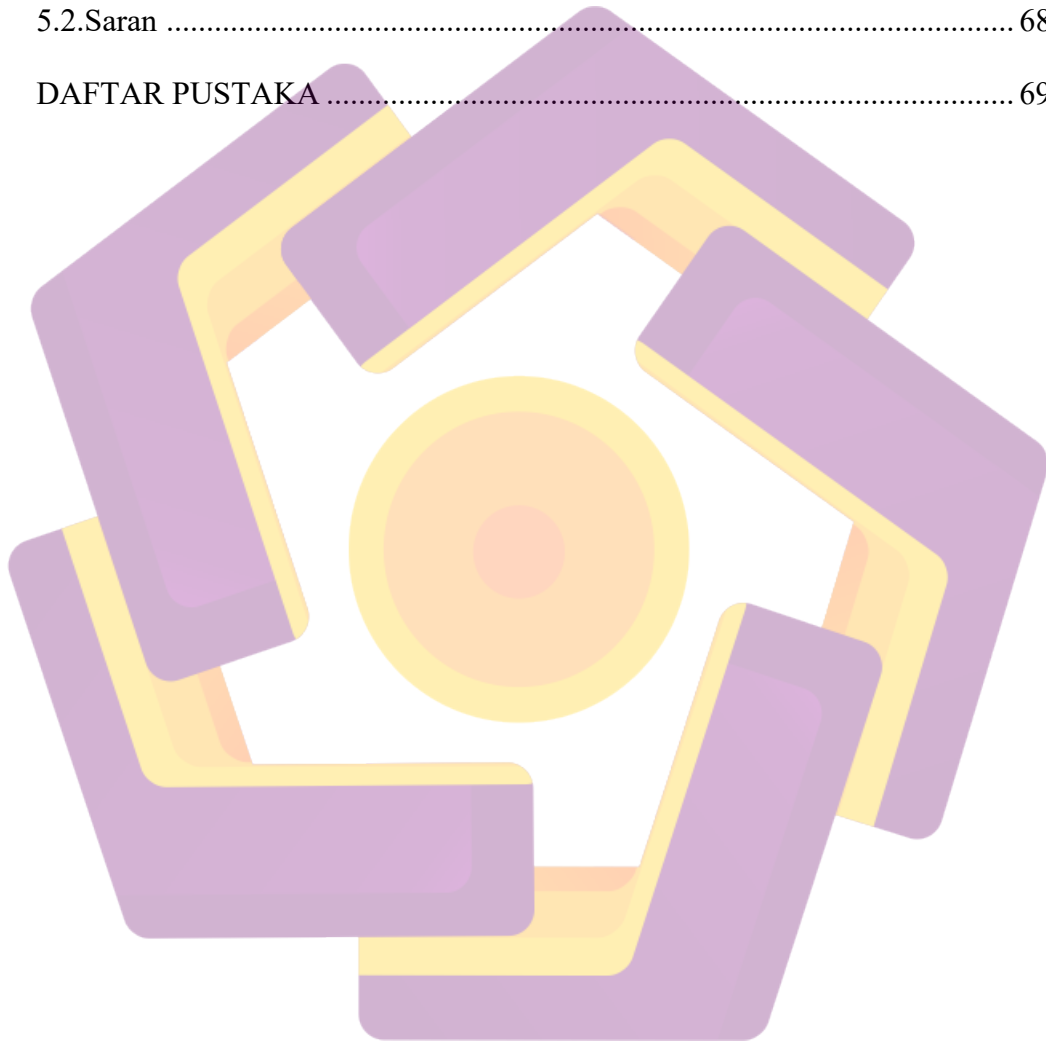
## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	vi
PERNYATAAN.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.4.1 Maksud Penelitian .....	4
1.4.2 Tujuan Penelitian .....	4
1.4.3 Manfaat Penelitian .....	4
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.5.1.1 Metode Observasi .....	5
1.5.1.2 Metode Wawancara.....	6

1.5.1.3 Metode Studi Literatur .....	6
1.5.2 Metode Analisis .....	6
1.6 Sistematika Penelitian .....	7
BAB II LANDASAN TEORI .....	9
2.1. Tinjauan Pustaka .....	9
2.2. Landasan Teori .....	11
2.2.1. Definisi Multimedia .....	11
2.2.2. Definisi Video .....	16
2.2.3. Definisi <i>Live Shoot</i> .....	21
2.2.4. Macam-macam <i>Angle/Shot</i> .....	21
2.2.5. Definisi <i>Motion Graphic</i> .....	27
2.2.6. Definisi Iklan .....	28
2.2.6.1. Jenis Iklan Berdasarkan Tujuan .....	28
2.2.7. Definisi IGTV .....	29
2.2.8. <i>Storyboard</i> .....	31
2.2.8.1. Sejarah <i>Storyboard</i> .....	31
2.2.8.2. Pengertian <i>Storyboard</i> .....	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	33
3.1. Tinjauan Umum .....	33
3.1.1. Deskripsi Perusahaan .....	33
3.2. Pengumpulan Data .....	33
3.2.1. Metode Wawancara .....	34
3.3. Identifikasi Masalah .....	36

3.3.1. Analisis Sistem.....	36
3.3.2. Analisis <i>SWOT</i> .....	36
3.4. Analisis Kebutuhan .....	42
3.4.1. Kebutuhan Fungsional.....	42
3.4.2. Kebutuhan Non-Fungsional .....	43
3.5. Pra Produksi .....	45
3.5.1. Perancangan .....	45
3.5.2. Rancangan Konsep.....	46
3.5.3. Rancangan Naskah.....	46
3.5.4. <i>Storyboard</i> .....	47
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>52</b>
4.1. Implementasi.....	52
4.2. Pembuatan dan Pembahasan.....	52
4.2.1 Pengambilan Gambar.....	52
4.2.2 Konsep Video Iklan .....	53
4.2.3 Pembuatan Aset <i>Motion Graphic</i> .....	54
4.2.4 Membuat Desain Logo .....	54
4.2.5 Membuat Gerakan Animasi Opening dan Transisi.....	55
4.2.6 Membuat Desain Keterangan Video .....	56
4.2.7 <i>Compositing</i> .....	57
4.2.8 <i>Editing</i> .....	57
4.2.9 <i>Rendering</i> .....	58
4.3. Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	69

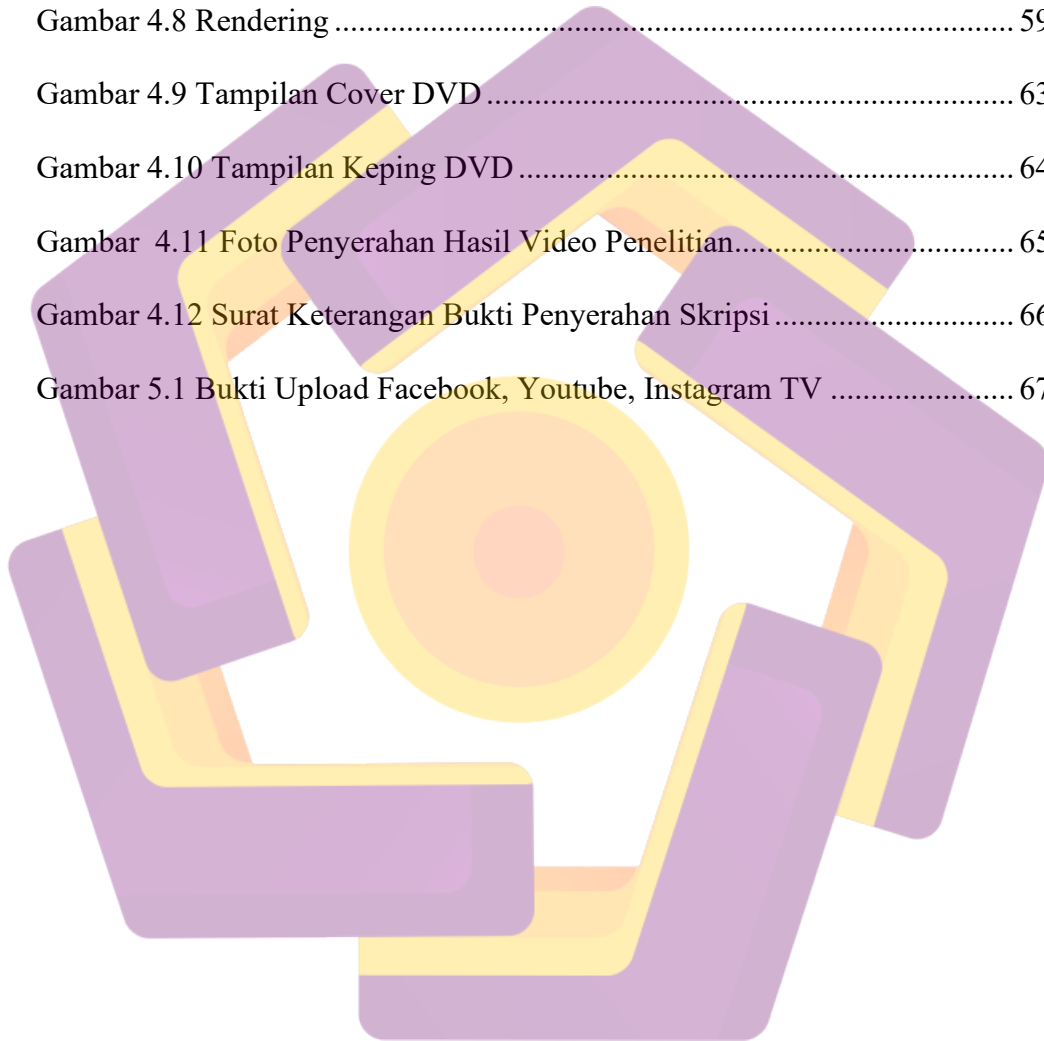
4.4. Hasil Akhir Produk.....	62
4.5. Lampiran Dokumentasi .....	64
BAB V PENUTUP.....	67
5.1.Kesimpulan .....	67
5.2.Saran .....	68
DAFTAR PUSTAKA .....	69



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Suasana saat pelanggan datang untuk memesan produk.....	2
Gambar 2.1 elemen multimedia teks.....	12
Gambar 2.2 elemen multimedia gambar.....	12
Gambar 2.3 elemen multimedia audio.....	13
Gambar 2.4 elemen multimedia animasi.....	14
Gambar 2.5 elemen multimedia video.....	15
Gambar 2.6 <i>Normal angle</i> .....	21
Gambar 2.7 <i>High angle</i> .....	22
Gambar 2.8 <i>Low angle</i> .....	22
Gambar 2.9 <i>Bird angle</i> .....	23
Gambar 2.10 <i>Extreme Long Shot</i> .....	23
Gambar 2.11 <i>Long shot</i> .....	24
Gambar 2.12 <i>Medium long shot</i> .....	24
Gambar 2.13 <i>Close up</i> .....	25
Gambar 2.14 <i>Medium close up</i> .....	26
Gambar 2.15 <i>Extreme close up</i> .....	27
Gambar 2.16 Instagram TV.....	30
Gambar 2.17 Contoh <i>storyboard</i> .....	32
Gambar 3.1 <i>Screenshot</i> Wawancara.....	35
Gambar 4.1 Menghaluskan lantai cor teraso di Masjid Agung Bantul.....	52
Gambar 4.2 <i>Packing</i> lokasi di Mandiri <i>Art Stone</i> Magelang.....	53
Gambar 4.3 Desain logo.....	54

Gambar 4.4 Animasi logo .....	55
Gambar 4.5 Desain keterangan video .....	56
Gambar 4.6 Compositing .....	57
Gambar 4.7 Editing .....	58
Gambar 4.8 Rendering .....	59
Gambar 4.9 Tampilan Cover DVD .....	63
Gambar 4.10 Tampilan Keping DVD .....	64
Gambar 4.11 Foto Penyerahan Hasil Video Penelitian.....	65
Gambar 4.12 Surat Keterangan Bukti Penyerahan Skripsi .....	66
Gambar 5.1 Bukti Upload Facebook, Youtube, Instagram TV .....	67



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian.....	10
Tabel 3.1 Strategi Analisis <i>SWOT</i> .....	39
Tabel 3.2 Tabel Kebutuhan Non-Fungsional.....	43
Tabel 3.3 Software yang digunakan.....	44
Tabel 3.4 <i>Brainware</i> .....	44
Tabel 3.5 Naskah IGTV.....	46
Tabel 3.6 <i>Storyboard</i> IGTV.....	47
Tabel 4.1 Hasil Pengujian.....	59
Tabel 4.2 Total <i>Score</i> .....	61
Tabel 4.3 Interval Penilaian.....	62

## INTISARI

Perkembangan multimedia periklanan melalui media *online* yang lazimnya disebut *social media* atau media sosial telah memunculkan tanggapan langsung bahwa dunia periklanan saat ini semakin diminati oleh masyarakat. Pergeseran budaya masyarakat akibat perkembangan teknologi informasi (TI) harus direspon secara cepat oleh para pelaku industri, tidak terkecuali industri periklanan. Walaupun kini kontribusi iklan *online* masih kecil dibandingkan iklan media lainnya, tren kenaikannya cukup besar.

Instagram selain sebagai tempat penyimpanan foto atau video pribadi seperti mengunggah aktivitas liburan di Instagram, Instagram juga bisa digunakan sebagai media iklan suatu produk untuk menjangkau konsumen agar konsumen tertarik untuk memiliki produk yang tersebut. Melalui periklanan di media sosial, peneliti akan membuat iklan pada suatu tempat usaha kerajinan di Magelang yaitu Mandiri Art Stone yang nantinya akan diunggah ke sosial media Instagram. Untuk promosi yang telah dilakukan tidak ada.

Objek menginginkan dibuatkan video untuk diiklankan di Instagram. Dari uraian di atas penulis akan membuat video berjudul "Pembuatan Iklan Pada Mandiri Art Stone Menggunakan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*". Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mempublikasikan kepada khalayak konsumen dengan menggunakan video iklan yang diunggah ke Instagram sebagai media publikasi dan pengenalan Mandiri Art Stone pada konsumen.

Kata kunci : Iklan, Publikasi, *Live Shoot*, *Motion Graphic*

## ABSTRACT

*The development of multimedia advertising through online media which is commonly called social media or social media has led to a direct response that the advertising world is currently increasingly in demand by the public. The shift in the culture of society due to the development of information technology (IT) must be responded quickly by industry players, the advertising industry is no exception. Although the contribution of online advertising is still small compared to other media advertisements, the upward trend is quite large.*

*Instagram aside from being a place for storing personal photos or videos such as uploading holiday activities on Instagram, Instagram can also be used as a media for advertising a product to reach consumers so consumers are interested in having the product. Through advertising on social media, researchers will create advertisements at a craft business in Magelang, namely Mandiri Art Stone, which will be uploaded to Instagram social media. There is no promotion for this.*

*The object wants a video to be advertised on Instagram. From the description above, the writer will make a video titled "Making Ad on an Independent Art Stone Using Live Shoot and Motion Graphic Techniques". The objective to be achieved in this research is to publish to consumers by using video advertisements uploaded to Instagram as a media publication and introduction of Mandiri Art Stone to consumers.*