

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANGKRINGAN
SUGENG DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Ranandya Sekar Kemala

17.22.1944

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANGKRINGAN
SUGENG DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ranandya Sekar Kemala

17.22.1944

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANGKRINGAN
SUGENG DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

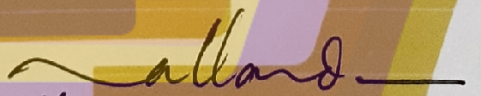
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ranandya Sekar Kemala

17.22.1944

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Maret 2017

Dosen Pembimbing,



Akhmad Dahlan, M.Kom

NIK. 190302174

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANGKRINGAN SUGENG DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ranandya Sekar Kemala

17.22.1944

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 April 2019

Susunan Dewan Penguji

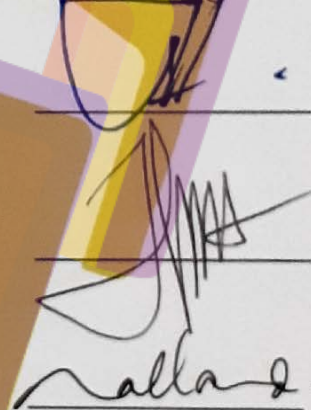
Nama Penguji

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243


Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Mei 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 5 Mei 2019



Ranandya Sekar Kemala

. NIM. 17.22.1944

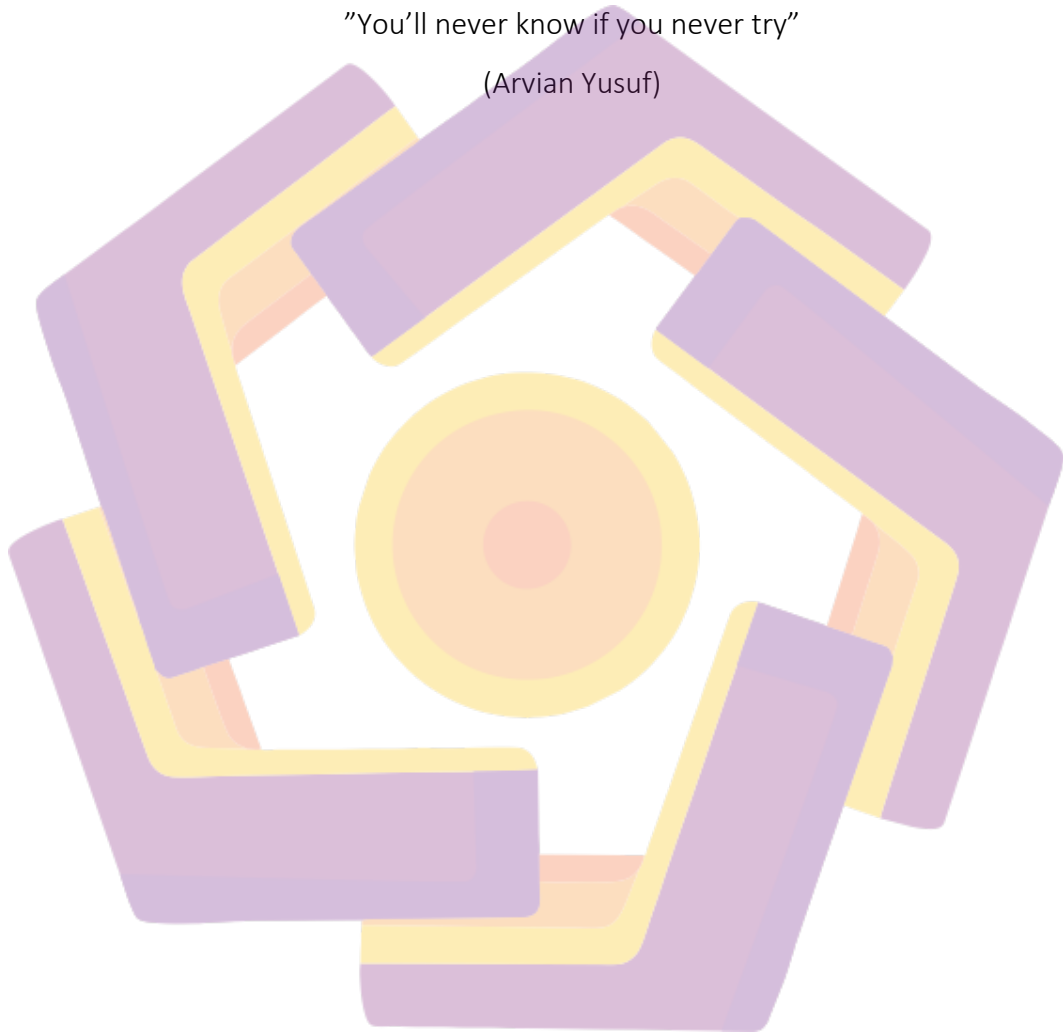
MOTTO

"Love yourself, be yourself, dont be jealous"

(Ranandya Sekar Kemala)

"You'll never know if you never try"

(Arvian Yusuf)



PERSEMBAHAN

Pertama penulis memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT karena cinta, kasih sayang, dan keridaan-MU hamba takkan pernah mampu menyelesaikan karya ini. Kupersembahkan karya ini kepada :

1. Bapak Sugeng, Ibu Wahyuningsih, Galih Ramadhan Al-Waasith dan Gilar Zhalifun Nafsi atas dukungan, semangat, bimbingan, kasih sayang, dan pengorbanan yang tak dapat dinilai dengan apa pun.
2. Bapak/Ibu Dosen S1 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta atas bekal ilmu pengetahuan untukku dalam menghadapi masa depan.
3. Terima kasih kepada Arvian Yusuf atas segala dukungan, semangat, dan kehangatan persahabatan yang telah diberikan.
4. Terimakasih kepada Nenti, Lintang, Nining, Afik, Angga, Mahfud, Ocid, Akmal, Ricky, Akhul, Dimaz Dzikri yang selalu membantu dan mau direpotkan, yang selalu memberi hiburan piknik, masak-masak dan makan bersama, dan candaan dari kalian yang tidak berfaedah :* *love you guys*
5. Pak Sugeng Iman Diryo selaku Ketua Paguyuban Sugeng yang telah memberikan masukan ide serta membantu dalam proses pembuatan skripsi ini.
6. Alif, Dimas dan Nalda selaku teman yang telah bersedia meminjamkan laptop dan kameranya untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Almamater Universitas Amikom Yogyakarta serta teman-teman angkatan S1 Informatika Transfer 2017 yang luar biasa dan mantap.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANGKRINGAN SUGENG DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVESHOOT DAN MOTION GRAPHIC”**.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat kelulusan Program Sarjana Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

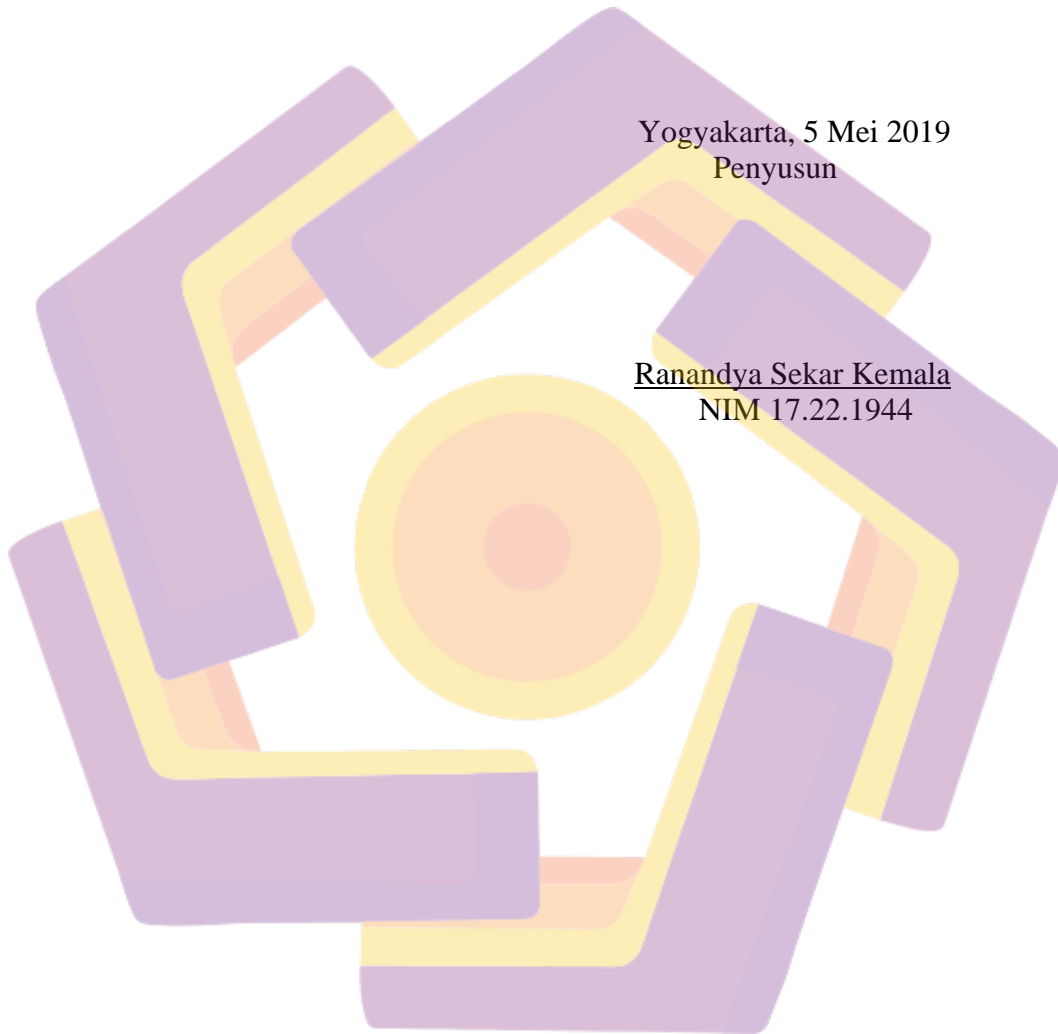
Selesainya skripsi ini tidak dapat terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moral dan spiritual, fasilitas, serta membantu dalam bimbingan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku ketua program studi S1 Sistem Informasi.
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memandu dan mengarahkan dalam pembuatan tugas akhir ini.
4. Seluruh dosen, staf maupun karyawan Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Kedua orang tua saya dan keluarga yang telah mendoakan dan mendukung saya selama ini.
6. Teman - teman di Universitas Amikom Yogyakarta.

Akhir kata, penulis berharap semoga naskah skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Penulis menyadari pembuatan skripsi ini kurang dari sempurna. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan tugas akhir ini.

Yogyakarta, 5 Mei 2019
Penyusun

Ranandya Sekar Kemala
NIM 17.22.1944



DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL..... | I |
| PERSETUJUAN | II |
| PENGESAHAN | III |
| PERNYATAAN..... | IV |
| MOTTO | V |
| PERSEMBAHAN | VI |
| KATA PENGANTAR | VII |
| DAFTAR ISI..... | IX |
| DAFTAR TABEL..... | XII |
| DAFTAR GAMBAR | XIII |
| INTISARI..... | XV |
| <i>ABSTRACT</i> | XVI |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 2 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 3 |
| 1.6 Metode Penelitian | 3 |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data..... | 3 |
| 1.6.2 Metode Analisis | 4 |
| 1.6.3 Metode Perancangan | 4 |
| 1.6.4 Implementasi Rancangan | 5 |
| 1.6.5 Metode Deskriptif | 5 |
| 1.7 Sistematika Penulisan | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 7 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka..... | 7 |
| 2.2 Promosi..... | 8 |
| 2.3 Pengertian <i>Live Shoot</i> | 8 |

| | | |
|---|---|-----------|
| 2.3.1 | Konsep Dasar Perancangan Video dengan <i>Live Shoot</i> | 9 |
| 2.4 | Definisi Video | 10 |
| 2.4.1 | Konsep Standar Video | 11 |
| 2.4.2 | Macam-macam Format Video..... | 12 |
| 2.5 | Konsep Dasar Iklan..... | 15 |
| 2.5.1 | Pengertian Iklan | 15 |
| 2.5.2 | Penetapan Tujuan Periklanan..... | 15 |
| 2.6 | Definisi Animasi..... | 16 |
| 2.6.1 | Macam-macam Animasi | 16 |
| 2.6.2 | Prinsip Animasi..... | 20 |
| 2.7 | Definisi <i>Motion Graphic</i> | 26 |
| 2.7.1 | Sejarah <i>Motion Graphic</i> | 26 |
| 2.7.2 | Pertimbangan <i>Motion Graphic</i> | 27 |
| 2.8 | Publikasi..... | 29 |
| 2.8.1 | Video Publikasi..... | 29 |
| 2.9 | Metode Analisis..... | 29 |
| 2.9.1 | Analisis Kebutuhan Fungsional | 31 |
| 2.9.2 | Analisis Kebutuhan Non-Fungsional..... | 31 |
| 2.10 | Tahap Memproduksi Iklan | 32 |
| 2.10.1 | Pra Produksi | 32 |
| 2.10.2 | Produksi | 33 |
| 2.10.3 | Pasca Produksi | 34 |
| 2.11 | Tahap Uji Coba..... | 35 |
| 2.11.1 | Pengertian Skala Likert..... | 35 |
| 2.11.2 | Menentukan Interval | 36 |
| 2.11.3 | Rumus Presentase | 36 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN | | 37 |
| 3.1 | Tinjauan Umum..... | 37 |
| 3.1.1 | Profil Umum Angkringan Sugeng | 37 |
| 3.1.2 | Visi dan Misi Angkringan Sugeng..... | 37 |
| 3.1.3 | Struktur Organisasi | 38 |

| | | |
|-----------------------|---|-----------|
| 3.1.4 | Logo | 38 |
| 3.2 | Analisis..... | 38 |
| 3.2.1 | Analisis SWOT | 39 |
| 3.2.2 | Solusi..... | 41 |
| 3.2.3 | Analisis Kebutuhan Sistem | 42 |
| 3.3 | Tahapan Produksi | 44 |
| 3.3.1 | Rancangan Konsep Video Iklan..... | 45 |
| 3.3.2 | Pengumpulan Data | 45 |
| 3.3.3 | Rancangan Naskah Video Iklan..... | 47 |
| 3.3.4 | Pembuatan <i>Storyboard</i> | 49 |
| BAB IV | IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 52 |
| 4.1 | Pembahasan | 52 |
| 4.2 | Implementasi | 53 |
| 4.2.1 | Produksi | 53 |
| 4.2.2 | Pasca Produksi | 60 |
| 4.3 | <i>Testing</i> | 68 |
| 4.3.1 | Metode <i>Testing</i> | 68 |
| 4.3.2 | Menentukan Interval | 70 |
| 4.3.3 | Menentukan Nilai Ideal Keseluruhan Responden..... | 70 |
| 4.3.4 | Menentukan Frekuensi dan Presentase Pertanyaan..... | 71 |
| 4.4 | Hasil Akhir | 77 |
| BAB V | PENUTUP | 78 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 78 |
| 5.2 | Saran..... | 78 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 80 |
| LAMPIRAN | | 1 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian..... | 7 |
| Tabel 2. 2 Tabel Skor Nilai | 35 |
| Tabel 2. 3 Contoh Skor Berdasarkan Interval Tingkat Intensitas | 36 |
| Tabel 3. 1 Analisis SWOT | 40 |
| Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras..... | 43 |
| Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Lunak..... | 43 |
| Tabel 3. 4 Tabel Naskah Video..... | 48 |
| Tabel 3. 5 Tabel <i>Storyboard</i> | 49 |
| Tabel 4. 1 Tabel Software Yang Digunakan..... | 52 |
| Tabel 4. 2 Tabel Kuesioner | 69 |
| Tabel 4. 3 Penentuan Interval..... | 70 |
| Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner Pertanyaan 1 | 71 |
| Tabel 4. 5 Hasil Kuesioner Pertanyaan 2 | 72 |
| Tabel 4. 6 Hasil Kuesioner Pertanyaan 3 | 72 |
| Tabel 4. 7 Hasil Kuesioner Pertanyaan 4 | 73 |
| Tabel 4. 8 Hasil Kuesioner Pertanyaan 5 | 73 |
| Tabel 4. 9 Hasil Kuesioner Pertanyaan 6 | 74 |
| Tabel 4. 10 Hasil Kuesioner Pertanyaan 7 | 74 |
| Tabel 4. 11 Hasil Kuesioner Pertanyaan 8 | 75 |
| Tabel 4. 12 Hasil Nilai Rata-rata Kuesioner | 75 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2. 1 <i>Squash and stretch</i> | 21 |
| Gambar 2. 2 <i>Anticipation</i> | 21 |
| Gambar 2. 3 <i>Staging</i> | 22 |
| Gambar 2. 4 <i>Straight-Ahead Action and Pose- To- Pose</i> | 22 |
| Gambar 2. 5 <i>Follow-Through and Overlapping Action</i> | 22 |
| Gambar 2. 6 <i>Slow in-Slow out</i> | 23 |
| Gambar 2. 7 <i>Archs</i> | 23 |
| Gambar 2. 8 <i>Secondary Action</i> | 24 |
| Gambar 2. 9 <i>Exaggeration</i> | 24 |
| Gambar 2. 10 <i>Solid Drawing</i> | 24 |
| Gambar 2. 11 <i>Appeal</i> | 25 |
| Gambar 2. 12 <i>Timing</i> | 25 |
| Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Angkringan Sugeng | 38 |
| Gambar 3. 2 Logo Angkringan Sugeng | 38 |
| Gambar 3. 3 Contoh <i>motion graphic</i> pak long cafe..... | 46 |
| Gambar 3. 4 Contoh <i>motion graphic</i> dari <i>resoylum campaign</i> | 46 |
| Gambar 4. 1 Membuat <i>New Document</i> | 53 |
| Gambar 4. 2 Contoh <i>Tools</i> yang digunakan..... | 54 |
| Gambar 4. 3 Pembuatan dan pewarnaan karakter..... | 54 |
| Gambar 4. 4 Gambar yang telah disimpan dalam format *.png | 55 |
| Gambar 4. 5 Contoh Pembuatan Dokumen Baru Adobe Photoshop | 55 |
| Gambar 4. 6 Contoh Hasil Penyusunan <i>Layer</i> | 56 |
| Gambar 4. 7 Contoh Format Penyimpanan file Photoshop..... | 56 |
| Gambar 4. 8 Penerapan <i>Noise reduction</i> | 57 |
| Gambar 4. 9 Proses <i>Noise reduction</i> | 58 |
| Gambar 4. 10 Hasil dari <i>Noise reduction</i> | 58 |
| Gambar 4. 11 Proses dari <i>Audio Gain</i> | 59 |
| Gambar 4. 12 Proses dari <i>Audio Gain</i> | 59 |
| Gambar 4. 13 Folder hasil penyimpanan semua file..... | 59 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4. 14 Contoh menentukan ukuran <i>frame</i> video | 60 |
| Gambar 4. 15 Pemilihan file yang akan diimport | 61 |
| Gambar 4. 16 Hasil Import File | 61 |
| Gambar 4. 17 Contoh Penyusunan Layer | 62 |
| Gambar 4. 18 Contoh penggunaan <i>Transform</i> | 63 |
| Gambar 4. 19 Contoh penggunaan <i>Transform</i> | 63 |
| Gambar 4. 20 Contoh <i>Plugin Duik.jsx</i> | 64 |
| Gambar 4. 21 Contoh penerapan <i>puppet pin tools</i> | 64 |
| Gambar 4. 22 Contoh <i>null</i> objek..... | 65 |
| Gambar 4. 23 Contoh tangan yang berhasil digerakan | 65 |
| Gambar 4. 24 Contoh penerapan <i>Motion Blur</i> pada <i>layer</i> | 65 |
| Gambar 4. 25 Contoh pembuatan <i>Radial Wipe</i> pada <i>layer</i> | 66 |
| Gambar 4. 26 Contoh pembuatan <i>Radial Wipe</i> pada <i>layer</i> | 66 |
| Gambar 4. 27 Contoh folder <i>Scene</i> yang telah dianimasikan dan akan di <i>render</i> 67 | |
| Gambar 4. 28 Folder <i>Audio</i> yang telah di import..... | 67 |
| Gambar 4. 29 File <i>Audio</i> yang telah disusun | 68 |
| Gambar 4. 30 <i>Rendering</i> | 68 |

INTISARI

Angkringan Sugeng adalah salah satu tempat makan yang belum lama ini di buka, yang didirikan oleh sekumpulan orang yang bernama Sugeng atau bisa disebut dengan Paguyuban Sugeng khususnya di daerah Yogyakarta.

Angkringan Sugeng ini hanya dipromosikan melalui media sosial seperti instagram dan *whatsapp*. Media tersebut masih dirasa minim dan cakupannya masih terbatas karena hanya menggunakan jenis teks dan gambar saja. Maka dengan adanya media promosi berupa *live shoot* dan *motion graphic* membantu menyebarkan informasi tentang Angkringan Sugeng dan diharapkan karena kelebihan video dibanding materi posting lainnya adalah dapat menampilkan teks, gambar, suara, video dan animasi secara bersamaan. Sehingga video iklan lebih banyak mengandung informasi yang dibutuhkan dan lebih informatif daripada brosur dan gambar di media sosial.

Tujuan dari pembuatan iklan ini adalah sebagai alat bantu dalam penyampaian informasi tentang Angkringan Sugeng kepada masyarakat sekaligus sebagai media promosi agar menarik minat para konsumen untuk datang ke Angkringan Sugeng.

Kata Kunci: media promosi, *live shoot*, *motion graphic*

ABSTRACT

Angkringan Sugeng is one of the recently opened eating places, which was founded by a group of people called Sugeng or can be called with Paguyuban Sugeng especially in Yogyakarta area.

Angkringan Sugeng is only promoted through social media such as instagram and whatsapp. The media is still considered minimal and the scope is still limited because it only uses text and image types only. So with the promotional media in the form of live shoot and motion graphics help spread information about Sugeng Angkak and is expected because the excess video than other post material is able to display text, images, sound, video and animation simultaneously. So the video ads contain more information needed and more informative than the brochures and images in social media.

The purpose of making this ad is as a tool in the delivery of information about Angkringan Sugeng to the community as well as a media campaign to attract consumers to come to Angkringan Sugeng.

Keyword: *promotion media, live shoot, motion graphic*