

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN IKLAN PADA  
MAKETEES.NET MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC DAN  
LIVE SHOOT**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**ACHMAD RAYANDI PRADANA**

**21.22.2438**

Kepada

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

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN IKLAN PADA MAKETEES.NET  
MENGUNAKAN MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**ACHMAD RAYANDI PRADANA**

**21.22.2438**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN IKLAN PADA  
MAKETEES.NET MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC DAN  
LIVE SHOOT**

yang disusun dan diajukan oleh

**ACHMAD RAYANDI PRADANA**

21.22.2438

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 31 Juli 2023

**Dosen Pembimbing,**



Mei P Kurniawan, M.Kom  
NIK. 190302187

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN IKLAN PADA**  
**MAKETEES.NET MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC DAN**  
**LIVE SHOOT**

yang disusun dan diajukan oleh

**ACHAMD RAYANDI PRADANA**

**21.22.2438**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 31 Juli 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Mulia Sulistiono, M.Kom**  
NIK. 190302248



**Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom**  
NIK. 190302281

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 31 Juli 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 : **ACHMAD RAYANDI PRADANA**  
NIM : **21.22.2438**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **PEMBUATAN DAN PERANCANGAN IKLAN PADA MAKETEES.NET MENGUNAKAN MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

Dosen Pembimbing : Mei P Kurniawan, 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, 31 Juli 2023

Yang Menyatakan,

  
Achmad Raynadi Pradana

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Segala Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul " PEMBUATAN DAN PERANCANGAN IKLAN PADA MAKETEES.NET MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT" dengan baik. Untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan program studi sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selesaiannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih 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. Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku Ketua Prodi Sistem Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta
4. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan saran dan masukan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Kedua orang tua dan saudara penulis yang telah memberikan dukungan, DO'A, dan semangat agar dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Teman-teman khususnya kelas 21-SI-01 yang memberikan begitu banyak kenangan selama compositions perkuliahan.

Demikian ucapan hormat dan terima kasih dari penulis. Semoga skripsi dan penelitian ini dapat bermanfaat bagi siapa quip yang membacanya di kemudian hari. Terima kasih.Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 22 Februari 2023

  
Achmad Rayandi Pradana


21.22.2438

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI .....	xii
ABSTRACT.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
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 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1. Studi Literatur .....	5
2.2. Dasar Teori .....	10
2.2.1. Pengertian Video.....	10
2.2.2. Standar Video.....	10
2.2.2.1. Jenis-jenis Video.....	12
2.2.3. Pengertian Iklan .....	13
2.2.3.1. Tujuan Iklan .....	13
2.2.4. Live Shoot.....	15
2.2.5. Motion Graphic .....	15
2.2.5.1. Cakupan Motion Graphic.....	16
2.2.6. Metode Analisis .....	16
2.2.6.1. Analisis SWOT .....	16
2.2.6.2. Fungsi SWOT .....	18
2.2.7. Metode Perancangan.....	19

2.2.7.1.	Pra Produksi .....	19
2.2.8.	Metode Implementasi.....	21
2.2.8.1.	Fase Produksi .....	21
2.2.8.2.	Post Production .....	31
2.2.9.	Metode Testing .....	31
2.2.9.1.	Pengertian Skala Linkert.....	31
2.2.9.2.	Menentukan Interval .....	33
2.2.9.3.	Rumus Presentase .....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>35</b>
3.1.	Objek Penelitian .....	35
3.2.	Alur Penelitian .....	35
3.2.1.	Pengumpulan Data .....	36
3.2.2.	Metode Analisis .....	37
3.2.3.	Pra produksi .....	37
3.2.4.	Fase Poduksi .....	37
3.2.5.	Post produksi.....	37
3.2.6.	Metode Testing .....	38
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>39</b>
4.1.	Pengumpulan Data .....	39
4.1.1.	Observasi.....	39
4.1.2.	Wawancara.....	40
4.2.	Analisis Masalah .....	40
4.2.1.	Analisis SWOT .....	42
4.2.2.	Matrik SWOT .....	42
4.2.3.	Kelemahan media lama.....	44
4.2.4.	Solusi yang ditawarkan .....	44
4.2.5.	Solusi yang dipilih .....	45
4.3.	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	45
4.4.	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	45
4.4.1.	Kebutuhan perangkat keras (Hardware) .....	45
4.4.2.	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	47
4.4.3.	Kebutuhan Brainware .....	47
4.5.	Rancangan Pra-Produksi.....	48
4.5.1.	Rancangan Konsep Iklan .....	48





4.5.2.	Rancangan Naskah.....	49
4.5.3.	Rancangan Storyboard .....	49
4.6.	Produksi .....	54
4.6.1.	Produksi Aset .....	54
4.6.2.	Pembuatan Animasi .....	56
4.6.3.	Proses Pengambilan Video (Shooting) .....	59
4.6.4.	Hasil Pengambilan Video .....	59
4.6.5.	Compositing dan Editing .....	60
4.6.6.	Mengevaluasi / Review Editing .....	62
4.6.7.	Rendering .....	62
4.6.8.	Tampilan Hasil Video .....	63
4.7.	Evaluasi.....	64
4.7.1.	Perbandingan Kebutuhan Fungsional .....	64
4.7.2.	Pengujian Beta .....	65
4.8.	Implementasi.....	69
4.9.	Hasil Pengiklanan / Insight Konten .....	71
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		<b>72</b>
5.1.	Kesimpulan.....	72
5.2.	Saran .....	72
<b>REFERENSI</b> .....		<b>73</b>

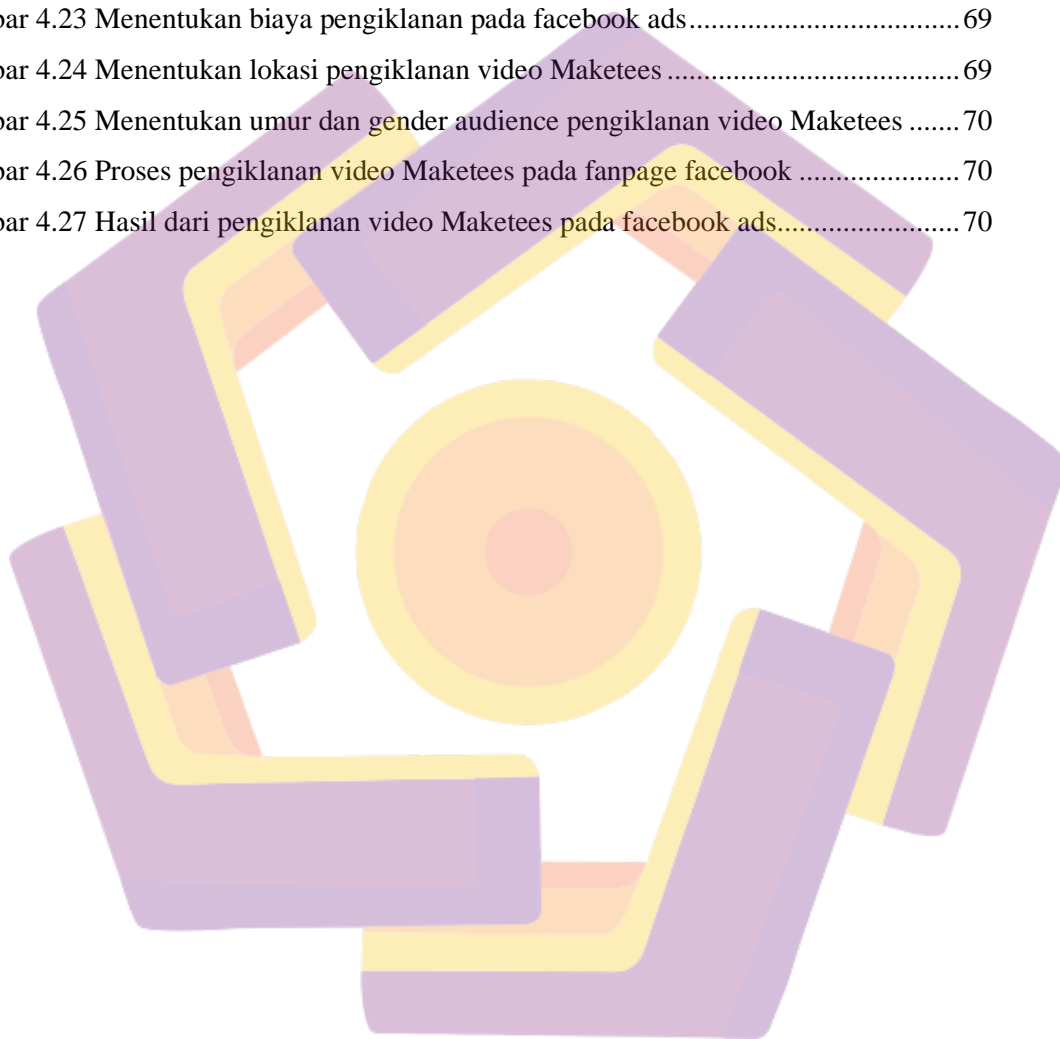
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian .....	6
Tabel 2.2 Contoh Matrik SWOT .....	17
Tabel 2.3 Skala Jawaban.....	32
Tabel 2.4 Interval sekor pengkategorian.....	32
Tabel 4.1 Wawancara.....	38
Tabel 4.2 Analisis SWOT .....	40
Tabel 4.3 Peralatan Produksi .....	44
Tabel 4.4 Perlengkapan Pasca Produksi .....	45
Tabel 4.5 Software yang digunakan.....	45
Tabel 4.6 Storyboard.....	48
Tabel 4.7 Evaluasi Kebutuhan Fungsional .....	63
Tabel 4.8 Pengujian Aspek Informasi.....	64
Tabel 4.9 Pengujian Aspek Tampilan.....	65
Tabel 4.10 Pengkategorian Skor Kuisisioner .....	65
Tabel 4.11 Persentase Skor Jawaban Kuisisioner .....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sample Script.....	19
Gambar 2.2 Contoh Storyboard.....	20
Gambar 2.3 Frog Eye.....	21
Gambar 2.4 Low Angle .....	22
Gambar 2.5 Eye Level.....	22
Gambar 2.6 High Angle.....	23
Gambar 2.7 Bird Eye .....	23
Gambar 2.8 Slanted .....	24
Gambar 2.9 Over Shoulder .....	24
Gambar 2.10 Extreme Close Up.....	25
Gambar 2.11 Big Close Up.....	25
Gambar 2.12 Close Up .....	26
Gambar 2.13 Medium Close Up.....	26
Gambar 2.14 Medium Shot (MS).....	27
Gambar 2.15 Full Shot.....	27
Gambar 2.16 Long Shot.....	28
Gambar 2.17 One Shot (1S).....	28
Gambar 2.18 Two Shot (2S) .....	29
Gambar 2.19 Group Shot (GS) .....	29
Gambar 3.1 Logo Maketees.net.....	35
Gambar 3.2 Alur Penelitian .....	36
Gambar 4.1 Facebook Maketees.....	38
Gambar 4.2 Pengaturan Lembar Kerja .....	53
Gambar 4.3 Membuat Shape .....	53
Gambar 4.4 Membuat text animasi.....	54
Gambar 4.5 Layout Final.....	54
Gambar 4.6 Mengimport File Photoshop ke After Effect .....	55
Gambar 4.7 Mengimport File Photoshop ke After Effect (2).....	55
Gambar 4.8 Anchor point diletakkan di tengah asset .....	55
Gambar 4.9 Proses Animasi Position .....	56
Gambar 4.10 Proses Animasi .....	56
Gambar 4.11 Layout Kemeja Tampak Depan .....	56
Gambar 4.12 Menganimasikan aset masuk dari outframe.....	57
Gambar 4.13 Layout Final.....	57
Gambar 4.14 Proses Render .....	58

Gambar 4.15 Hasil Pengambilan Video .....	59
Gambar 4.16 Cutting pada Video .....	60
Gambar 4.17 Proses Coloring.....	60
Gambar 4.18 Proses Rendering .....	61
Gambar 4.19 Scene 1 proses penataan kain yang sudah di sablon layer pertama .....	62
Gambar 4.20 Scene 2 proses border pada kain kemeja .....	62
Gambar 4.21 Scene 3 Motion graphic katalog produk Maketees.....	62
Gambar 4.22 Scene 5 Outro video yaitu logo Maketees .....	63
Gambar 4.23 Menentukan biaya pengiklanan pada facebook ads.....	69
Gambar 4.24 Menentukan lokasi pengiklanan video Maketees .....	69
Gambar 4.25 Menentukan umur dan gender audience pengiklanan video Maketees .....	70
Gambar 4.26 Proses pengiklanan video Maketees pada fanpage facebook .....	70
Gambar 4.27 Hasil dari pengiklanan video Maketees pada facebook ads.....	70



## INTISARI

Pada era digital saat ini, promosi melalui iklan menjadi strategi penting bagi perusahaan dalam meningkatkan visibilitas dan daya tarik produk mereka. Salah satu platform yang populer digunakan adalah Maketees.net, sebuah platform perdagangan elektronik yang khusus menawarkan produk-produk pakaian dengan desain unik dan inovatif. Namun, iklan yang hanya menggunakan gambar statis atau teks cenderung kurang menarik dan kurang mampu menyampaikan pesan dengan efektif.

Dalam penelitian ini, dilakukan perancangan dan pembuatan iklan yang menarik dan efektif pada platform Maketees.net dengan memanfaatkan teknik motion graphic dan live shoot. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan iklan yang memadukan animasi gerak grafis yang menarik perhatian pengguna dengan penggunaan adegan langsung dari produk yang dijual.

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah perancangan konsep iklan yang sesuai dengan identitas merek Maketees.net. Setelah itu, dilakukan pengumpulan bahan dan persiapan produksi untuk live shoot, yang melibatkan proses pengambilan gambar produk pakaian secara langsung. Kemudian, bahan dari live shoot akan diolah dan dikombinasikan dengan elemen motion graphic yang telah dirancang sebelumnya. Proses ini dilakukan menggunakan perangkat lunak desain grafis dan perangkat lunak pengeditan video yang sesuai.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah iklan yang menarik, dinamis, dan sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan oleh Maketees.net. Iklan ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas promosi produk di platform Maketees.net. Selain itu, penelitian ini juga memberikan wawasan tentang penggunaan motion graphic dan live shoot dalam konteks iklan digital, memberikan kontribusi pada pengembangan praktik periklanan yang lebih inovatif dan menarik.

**Kata kunci:** Iklan, Maketees.net, motion graphic, live shoot, promosi, pakaian, desain, efektivitas.

## ABSTRACT

*In the current digital era, advertising has become a crucial strategy for companies to enhance the visibility and appeal of their products. One popular platform utilized for this purpose is Maketees.net, an e-commerce platform specializing in unique and innovative clothing designs. However, static images or plain text-based advertisements often fail to captivate viewers and effectively convey messages.*

*This research aims to design and create compelling and effective advertisements on the Maketees.net platform by incorporating motion graphics and live shoot techniques. This approach intends to develop advertisements that combine visually engaging motion graphics animations with live scenes featuring the showcased products.*

*The initial step of this study involves designing an advertisement concept that aligns with the brand identity of Maketees.net. Subsequently, material collection and production preparations for the live shoot are conducted, involving capturing direct footage of the clothing products. The material from the live shoot is then processed and integrated with previously designed motion graphic elements using appropriate graphic design and video editing software.*

*The final outcome of this research is an engaging, dynamic advertisement that effectively conveys the intended message for Maketees.net. This advertisement is expected to enhance the appeal and promotional effectiveness of products on the Maketees.net platform. Additionally, this research provides insights into the utilization of motion graphics and live shoot techniques within the context of digital advertising, contributing to the development of more innovative and captivating advertising practices.*

**Keywords:** *advertisement, Maketees.net, motion graphics, live shoot, promotion, clothing, design, effectiveness*