

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA
PROMOSI MEBEL SARTONO ART KLATEN DENGAN
MENGUNAKAN *TEKNIK LIVE SHOOT*
DAN *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI



disusun oleh

Agung Susilo

15.12.8721

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

2019



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA
PROMOSI MEBEL SARTONO ART KLATEN DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT
DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai gelar sarjana
Pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh
Agung Susilo
15.12.8721

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

i



PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI MEBEL SARTONO ART KLATEN DENGAN MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agung Susilo

15.12.8721

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 September 2018

Dosen Pembimbing,



Barka Satva, M.Kom

NIK. 190302126

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI MEBEL SARTONO ART KLATEN DENGAN MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agung Susilo

15.12.8721

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 April 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Akhmad Dahlan, M.kom
NIK. 190302174



Barka Satva, M.Kom
NIK. 190302126



Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 April 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, 25 April 2019



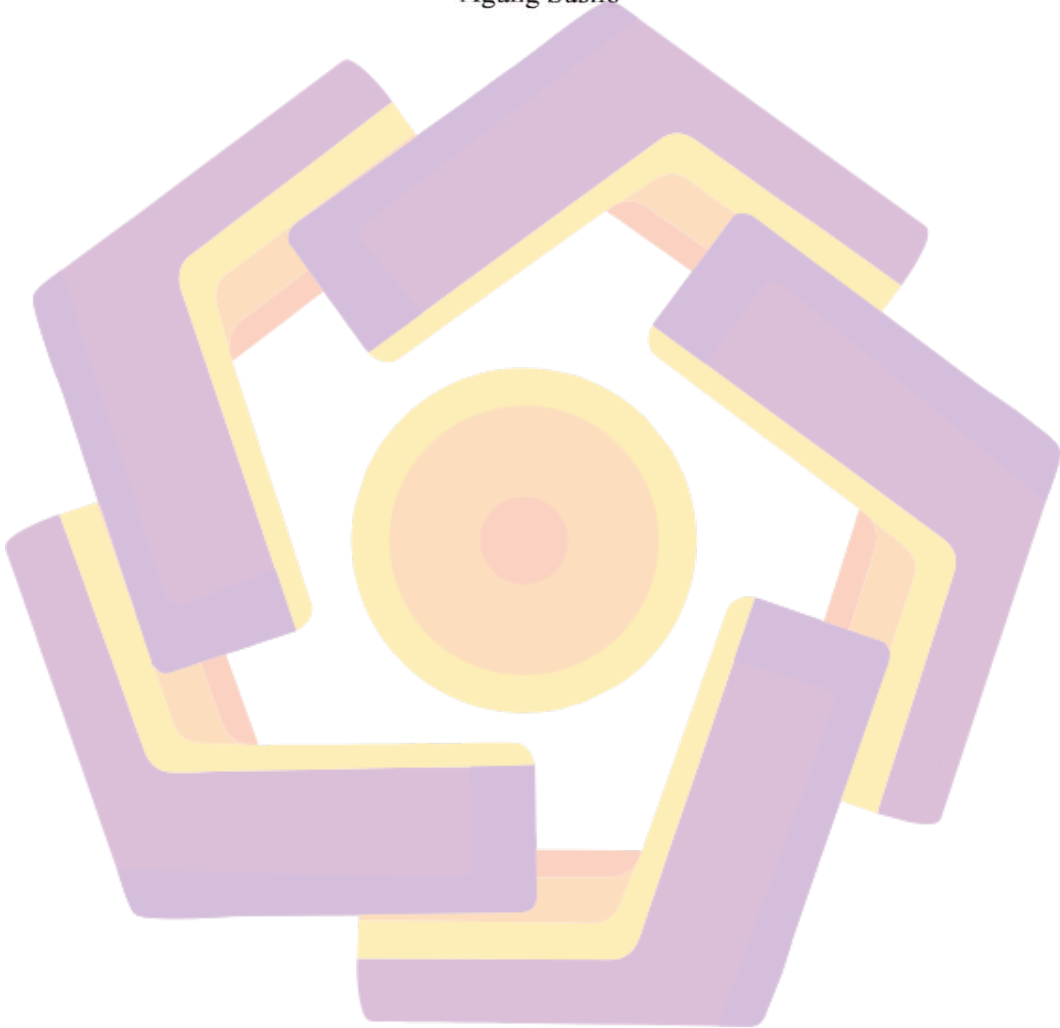
Agung Susilo

NIM. 15.12.8721

MOTTO

“Setiap individu memiliki timeline hidup masing-masing jangan memaksakan untuk sama, berusahalah yang terbaik untuk dirimu sendiri”

Agung Susilo



PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan ridho Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, dan kekuatan. Atas segala karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Selain itu saya berterima kasih kepada orang-orang yang sangat berarti dalam proses pembuatan skripsi ini :

1. Kedua orang tua saya, bapak Sartono Hadi S dan Ibu Sumini yang telah memberikan dukungan dan semangat moral, spiritual serta material yang tak ternilai harganya.
2. Kakak-kakak yang telah membantu membiayai kuliah selama ini dan menyemangati mengerjakan skripsi.
3. Dosen Pembimbing saya, bapak Barka Satya, M.Kom yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan, saran, semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman yang membantu dalam proses produksi Bagas, Tika, & Hasna. Dan bersedia meminjami PC untuk proses editing Azhar (Rental_PC_Yk).
5. Brothershome pugeran (Ardika, Azhar, Wahib, Nisvanda) yang telah menyemangati pengerjaan skripsi.
6. Semua teman-teman yang maaf sekali tak bisa saya sebutkan satu persatu karena keterbatasan tempat, karena banyak dari kalian sangat membantu dan mendukung saya dalam proses pengerjaan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wata'ala atas segala limpahan rahmat dan ridho-Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, kemudahan, keteguhan, dan membekali anugerah ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Perancangan Dan Pembuatan Video Iklan Sebagai Media Promosi Mebel Sartono Art Klaten Dengan Menggunakan Teknik Live Shoot Dan Motion Graphic".

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di Program Strata-I Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Banyak pihak yang telah mendukung terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Barka Satya, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan semangat, motivasi selama bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi saya kedepannya.
4. Keluarga besar 15-SISI-06, yang telah menemani selama perkuliahan dan memberikan kenangan yang tidak akan terlupakan.

Penulis juga memohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis berhadap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 11 April 2019

Penulis

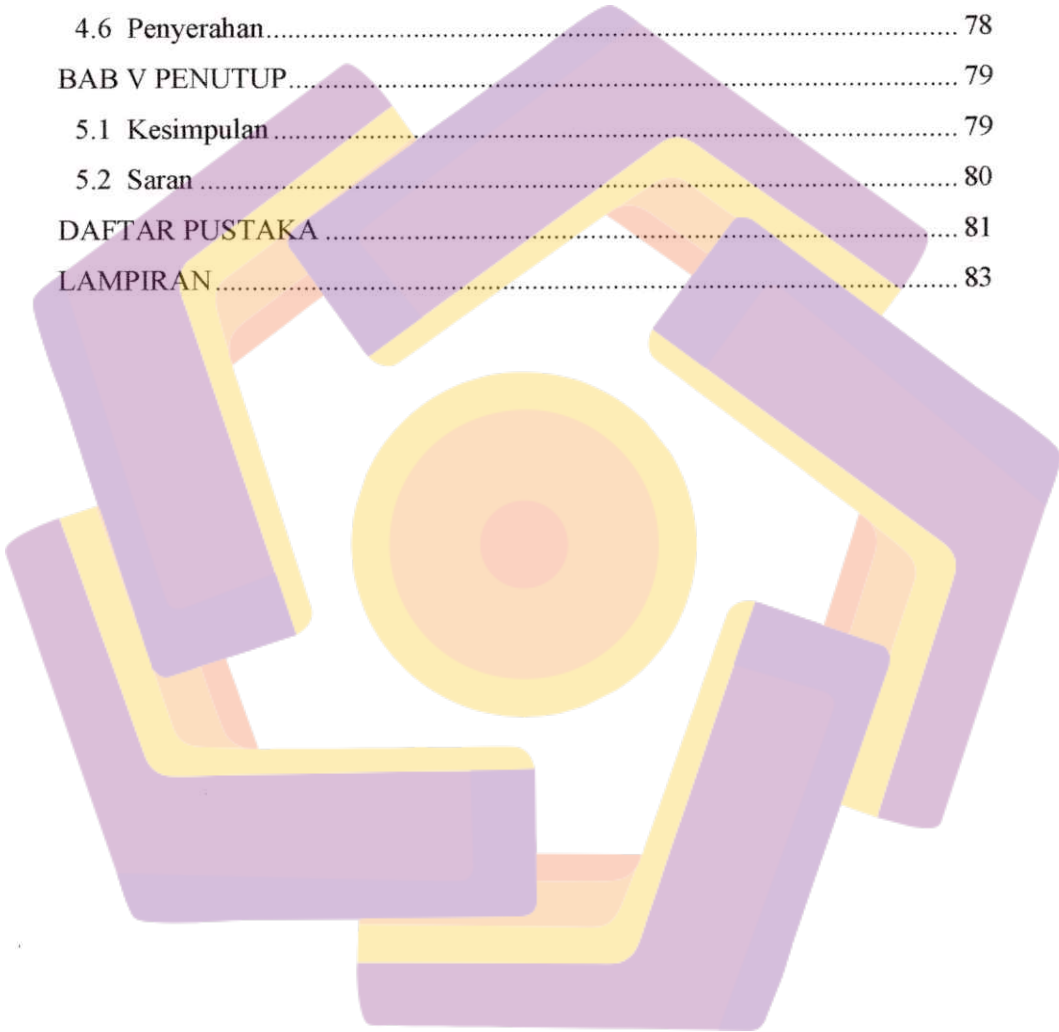
DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Perancangan dan Pengembangan.....	5
1.6.4 Metode Testing.....	5
1.7 Sistematika Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Pengertian Multimedia.....	9
2.2.1 Elemen Multimedia.....	9

2.3 Konsep Dasar Video	11
2.3.1 Definisi Video.....	11
2.3.2 Kategori Video.....	11
2.3.3 <i>Camera Angle</i>	16
2.3.4 Ukuran Gambar	18
2.3.5 Gerakan Kamera	20
2.4 Iklan Televisi	21
2.4.1 Definisi Iklan Televisi	21
2.4.2 Jenis Iklan Berdasarkan Tujuan.....	22
2.4.3 Strategi Pembuatan Iklan Televisi	23
2.4.4 Merancang Iklan Televisi	24
2.5 Konsep <i>Motion Graphic</i>	25
2.6 <i>Color Grading</i>	29
2.7 <i>Live Shoot</i>	29
2.8 Memproduksi Iklan Televisi.....	29
2.8.1 Tahap Pra Produksi.....	30
2.8.2 Tahap Produksi	31
2.8.3 Tahap Pasca Produksi.....	31
2.9 Metode Analisis.....	32
2.9.1 Analisis SWOT.....	33
2.9.2 Fungsi SWOT	34
2.10 Analisis Kebutuhan.....	35
2.11 Skala Likert.....	36
2.12 Menentukan Interval.....	37
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	38
3.1 Tinjauan Umum	38
3.1.1 Mebel Sartono Art	38
3.1.2 Struktur Organisasi	39
3.2 Pengumpulan Data.....	39
3.2.1 Metode Observasi	39
3.2.2 Metode Wawancara	39

3.2.3 Analisis SWOT (<i>Strength, Weakness, Opportunity, Threat</i>).....	40
3.2.3.1 Kelemahan Media Lama.....	44
3.2.3.2 Solusi Yang Dapat Ditawarkan	44
3.2.3.3 Solusi Yang Dipilih	44
3.2.4 Kebutuhan Fungsional.....	45
3.2.5 Kebutuhan Non Fungsional	45
3.2.5.2 Kebutuhan Perangkat Keras	45
3.2.5.2 Kebutuhan <i>Software</i>	46
3.2.5.3 Kebutuhan SDM.....	47
3.3 Biaya Produksi.....	48
3.4 Tahap Pra Produksi.....	48
3.4.1 Perancangan Konsep Video Iklan.....	48
3.4.2 <i>Scripting</i>	49
3.4.3 <i>Planing</i>	51
3.4.4 <i>Storyboard</i>	51
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	55
4.1 Produksi	55
4.1.1 Proses Pengambilan Gambar	55
4.2 Pasca Produksi	57
4.2.1 <i>Impor Video</i>	57
4.2.2 <i>Editing</i>	58
4.2.3 <i>Color Correction</i>	59
4.2.4 Transisi	59
4.2.5 <i>Import Audio</i>	61
4.2.6 <i>Compositing</i>	61
4.3 <i>Rendering</i>	65
4.4 Pembahasan	66
4.4.1 <i>Review Testing</i>	66
4.4.2 <i>Alpa Testing</i>	66
4.4.3 <i>Beta Testing</i>	69
4.4.4 Uji Coba Pengguna	70

4.4.5 Skala Likert.....	70
4.4.6 Perhitungan Skala Likert	76
4.4.6.1 Aspek Informasi.....	76
4.4.6.2 Aspek Multimedia	76
4.5 Implementasi Iklan	77
4.5.1 Implementasi Televisi.....	77
4.6 Penyerahan.....	78
BAB V PENUTUP.....	79
5.1 Kesimpulan.....	79
5.2 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN.....	83



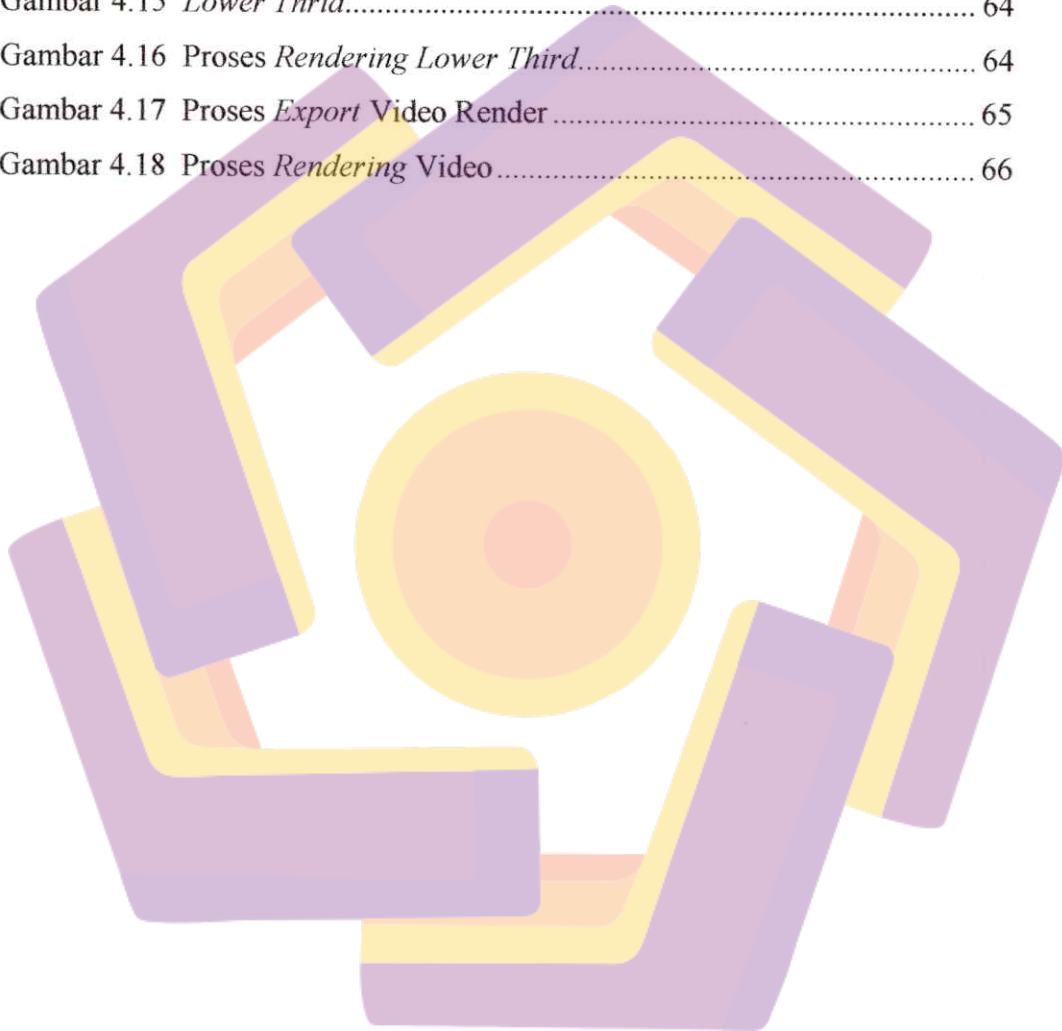
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matriks Penilaian	8
Tabel 2.2 Skor Skala Likert	37
Tabel 3.1 Matriks SWOT(<i>Strenght, Weakness, Opportunity, Threat</i>).....	42
Tabel 3.2 Perlengkapan Produksi.....	45
Tabel 3.3 Perlengkapan Pasca Produksi.....	46
Tabel 3.4 Perangkat Lunak	47
Tabel 3.5 Sumber Daya Manusia.....	47
Tabel 3.6 Biaya Produksi	48
Tabel 3.7 Naskah.....	49
Tabel 3.8 <i>Scheduling</i>	51
Tabel 3.9 <i>Storyboard</i>	52
Tabel 4.1 <i>Alpha Testing</i>	67
Tabel 4.2 <i>Beta Testing</i>	69
Tabel 4.3 Hasil Presentase Quisoner Informasi	71
Tabel 4.4 Hasil Presentase Quisoner Multimedia	73
Tabel 4.5 Skor Tanggapan	74
Tabel 4.6 Perhitungan X dan Y.....	75
Tabel 4.7 Presentase Nilai.....	75
Tabel 4.8 Perhitungan Skala Likert Aspek Informasi.....	76
Tabel 4.9 Perhitungan Skala Likert Aspek Multimedia.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	10
Gambar 2.2 Test Card NTSC	12
Gambar 2.3 Test Card PAL	12
Gambar 2.4 Test Card SECAM	13
Gambar 2.5 Test Card HDTV	14
Gambar 2.6 <i>Eye Level</i>	16
Gambar 2.7 <i>High Angle</i>	17
Gambar 2.8 <i>Low Angle</i>	17
Gambar 2.9 <i>Frog Level</i>	18
Gambar 2.10 <i>Extreme Close Up</i>	18
Gambar 2.11 <i>Close Up</i>	19
Gambar 2.12 <i>Medium Close Up</i>	19
Gambar 2.13 <i>One Shot</i>	20
Gambar 2.14 <i>Long Shoot</i>	20
Gambar 2.15 <i>Motion Graphic Live Action</i>	26
Gambar 2.16 <i>Motion Graphic Typographic</i>	27
Gambar 2.17 <i>Motion Graphic Spatical</i>	27
Gambar 2.16 <i>Motion Graphic Temporal</i>	28
Gambar 3.1 Logo Sartono Art	38
Gambar 3.2 Struktur Organisasi	39
Gambar 4.1 Pendopo sisi timur Mebel Sartono Art	56
Gambar 4.2 Pendopo sisi barat Mebel Sartono Art	56
Gambar 4.3 Detail ukiran lemari pakaian kawung	57
Gambar 4.4 <i>Import Video</i>	58
Gambar 4.5 Proses Penggabungan Video	58
Gambar 4.6 Pemberian Warna Pada Video	59
Gambar 4.7 Sebelum dan Sesudah <i>Colouring</i>	59
Gambar 4.8 Pemberian <i>Effect</i> transisi	60
Gambar 4.9 Setelah Pemberian <i>Effect</i> transisi	60

Gambar 4.10 Menambah Audio Sebagai <i>Backsound</i>	61
Gambar 4.11 <i>Composition Setting</i>	62
Gambar 4.12 <i>Import File</i> desain	62
Gambar 4.13 Jendela <i>Project</i>	63
Gambar 4.14 Transformasi Utama.....	63
Gambar 4.15 <i>Lower Thrid</i>	64
Gambar 4.16 Proses <i>Rendering Lower Third</i>	64
Gambar 4.17 Proses <i>Export Video Render</i>	65
Gambar 4.18 Proses <i>Rendering Video</i>	66



INTISARI

Mebel Sartono Art Merupakan Mebel yang terletak di Klaten Jawa Tengah berdiri pada tahun 1989. Mebel ini memproduksi model furnitur lama dan memproduksi ulang furnitur antik, dengan seperti meja, tempat tidur, kursi, lemari pakaian, sofa dan lainnya dan furniture outdoor seperti joglo, gebyok, gazebo. Mebel Sartono Art menyediakan furnitur yang dapat di beli secara langsung, Namun pelanggan juga dapat menentukan desain furnitur yang diinginkan. Pelanggannya tidak hanya dari Indonesia saja namun ada pelanggan dari luar negeri.

Sebagai mebel yang sudah lama berdiri mampu bersaing untuk bertahan dan menjadi yang terbaik dalam mempertahankan kualitas produknya. Dalam pemasarannya profil dan kualitas produk yang diberikan memiliki pengaruh besar terhadap reputasi perusahaan ini.

Video iklan ini merupakan salah satu media informasi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan reputasi perusahaan. Pembuatan iklan ini adalah dengan teknik live shoot dan motion graphic. Melalui berbagai media video iklan Mebel Sartono Art di publikasikan dan disebarluaskan, dengan tujuan untuk menciptakan branding perusahaan yang terpercaya dan memiliki prospek baik di mata masyarakat luas

Kata kunci : Media informasi, iklan, pembuatan, Mebel Sartono Art

ABSTRACT

Sartono Art Furniture is a Furniture located in Klaten, Central Java, established in 1989. This furniture produces old furniture models and reproduces antique furniture, such as tables, beds, chairs, furniture, sofas and other outdoor furniture such as joglo, gebyok, gazebo. Sartono Art Furniture provides furniture that can be bought directly, but customers can also determine the desired furniture design. The customers are not only from Indonesia but there are customers from abroad.

As a long standing furniture, it can compete to survive and be the best in maintaining the quality of its products. In marketing, the profile and quality of the products provided have a major influence on the reputation of this company.

This advertising video is one of the information media that can be used to improve the company's reputation. The making of this advertisement is with live shoot and motion graphic techniques. Through various advertising video media, Sartono Art Furniture is published and disseminated, with the aim of creating trustworthy corporate branding that has good prospects in the eyes of the wider community.

Keywords: *Information media, advertising, manufacturing, Sartono Art Furniture*

