

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
PROMOSI BJOKICKS JOGJA**

SKRIPSI



disusun oleh

Anang Rudianto

15.11.9089

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
PROMOSI BJOKICKS JOGJA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh
Anang Rudianto
15.11.9089

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**



PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN DENGAN MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI BJOKICKS JOGJA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anang Rudianto

15.11.9089

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Maret 2019

Dosen Pembimbing,

Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom
NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
PROMOSI BJOKICKS JOGJA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anang Rudianto

15.11.9089

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Febuari 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mulia Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302248

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Maret 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, 10 Febuari 2019



Anang Rudianto
NIM. 15.11.9089



MOTTO

”Percaya pada diri sendiri, bekerja keras, dan berpikir positif”

”Tegarlah seperti batu karang”

”Sukses adalah berani bertindak dan berprinsip”

”Saat kita melibatkan Tuhan dalam semua impian, yakinlah bahwa tidak ada yang tidak mungkin”



PERSEMBAHAN

Terimakasih kepada Allah SWT sebagai tanda rasa syukur atas nikmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kepada Allah SWT
2. Kepada kedua orang tua, bapak Sukartono dan ibu Suparti yang selalu berdoa dan selalu bersabar mencurahkan kasih sayang kepada saya.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom sebagai dosen pembimbing skripsi, saya mengucapkan terima kasih banyak atas saran, himbauan, dan masukan sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini dengan baik dan lancar.
4. Kepada Prasetyo Hariadi selaku pemilik Bjokicks Jogja dan tim, yang sudah memberikan ijin dan bekerjasama dalam pembuatan iklan Bjokicks Jogja.
5. Kepada teman-teman saya Alvian , Dany, Jihan, Japale, Bagas Aji W, Tika, Bayu, Mari Luck yang sudah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Group IF 09 (15-IF-09), Enau 3, dan Tokyo, yang selalu mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Terimakasih BMTH, Linkin Park, Scorpion, Taylor Swift, Halcyon, atas musiknya yang selalu menemani dalam penulisan naskah skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah, dan kekuatan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan Dan Pembuatan Iklan Dengan Menggunakan Teknik Live Shoot Dan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Bjokicks Jogja”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi pada jenjang Strata Satu (S1) pada program studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis sampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah mendukung, membantu dan membimbing, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan seperti yang diharapkan, khususnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Seluruh para Dosen, Asisten Dosen, Karyawan dan Teknisi Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas, dukungan dan ilmu selama di perkuliahan.

5. Kedua orang tua tercinta beserta segenap keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi.
6. Teman-teman saya yang telah membantu dan mendukung dalam penulisan skripsi ini.
7. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam melancarkan penyusunan skripsi ini sampai selesai.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis bersedia menerima kritik dan saran, serta masukan yang bersifat membangun agar selanjutnya skripsi ini menjadi lebih baik lagi. Harapan penulis semoga skripsi ini berguna bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 10 Februari 2019

Anang Rudianto
15.11.9089

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	xvii
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	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis.....	5
1.6.3 Metode Perancangan.....	5
1.6.4 Metode Sampling.....	5
1.6.5 Metode Evaluasi	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia	9
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	9

2.2.2	Elemen – Elemen Multimedia	10
2.2.3	Jenis Multimedia.....	11
2.3	Dasar Teori Video.....	11
2.3.1	Video.....	11
2.4	Konsep Dasar Iklan.....	13
2.4.1	Pengertian Iklan	13
2.4.2	Jenis – Jenis Iklan.....	13
2.4.3	Jenis Media Iklan.....	13
2.4.4	Jenis Iklan Berdasarkan Tujuan.....	14
2.5	Perencanaan Merancang Iklan.....	15
2.5.1	Menetapkan Audiens Sasaran.....	15
2.5.2	Perencanaan Pembidikan Pasar Dan Penempatan Posisi.....	16
2.5.3	Perencanaan Mencari Keunggulan Produk Yang Dipasarkan.....	16
2.5.4	Perencanaan Ide Penjualan Utama.....	17
2.5.5	Perencanaan Daya Tarik Pesan Iklan	17
2.5.6	Perencanaan Gaya Dalam Mengeksekusikan Pesan Iklan.....	18
2.5.7	Perancangan Slogan, Logo dan Simbol	18
2.6	Pengertian Live Shoot.....	18
2.6.1	Teknik Live Shoot	19
2.6.7	Teknik Pergerakan Kamera	21
2.7	Pengertian Motion Graphic.....	22
2.7.1	Prinsip Dasar Motion Graphic.....	24
2.7.2	Elemen – Elemen Motion Graphic	25
2.7.3	Karakteristik Motion Graphic.....	25
2.8	Media Promosi.....	26
2.9	Teori Analisis.....	27
2.9.1	Analisis SWOT	27
2.9.2	Analisis Kebutuhan.....	28
2.10	Tahap Pembuatan Iklan	29
2.10.1	Tahap Praproduksi	29
2.10.2	Tahap Produksi	30

2.10.3 Tahap Pasca Produksi	31
2.11 Metode Sampling	31
2.11.1 Pengertian Metode Sampling	31
2.11.2 Ukuran Sampel	31
2.12 Evaluasi	32
2.12.1 Sejarah Likert	33
2.12.2 Skala Likert	33
2.12.3 Rumus Presentase	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	36
3.1 Tinjauan Umum	36
3.1.1 Profil Bjokicks Jogja	36
3.1.2 Logo Bjokicks Jogja	37
3.2 Analisis Sistem	37
3.2.1 Definisi Analisis Sistem	37
3.2.2 Analisis SWOT	37
3.2.2.1 Kekuatan (<i>Strenght</i>)	37
3.2.2.2 Kelemahan (<i>Weaknesses</i>)	38
3.2.2.3 Peluang (<i>Oportunity</i>)	38
3.2.2.4 Analisis Ancaman (<i>Threat</i>)	39
3.3 Analisis Masalah	39
3.4 Solusi	39
3.5 Analisis Kelayakan Aplikasi	40
3.5.1 Analisis Kelayakan Teknologi	40
3.5.2 Analisis Kelayakan Hukum	40
3.5.3 Analisis Kelayakan Operasional	40
3.6 Analisis Kebutuhan	41
3.6.1 Kebutuhan Fungsional	41
3.6.2 Kebutuhan Non Fungsional	42
3.6.2.1 Kebutuhan Video	42
3.6.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras	42
3.6.2.3 Kebutuhan Perangkat Lunak	43

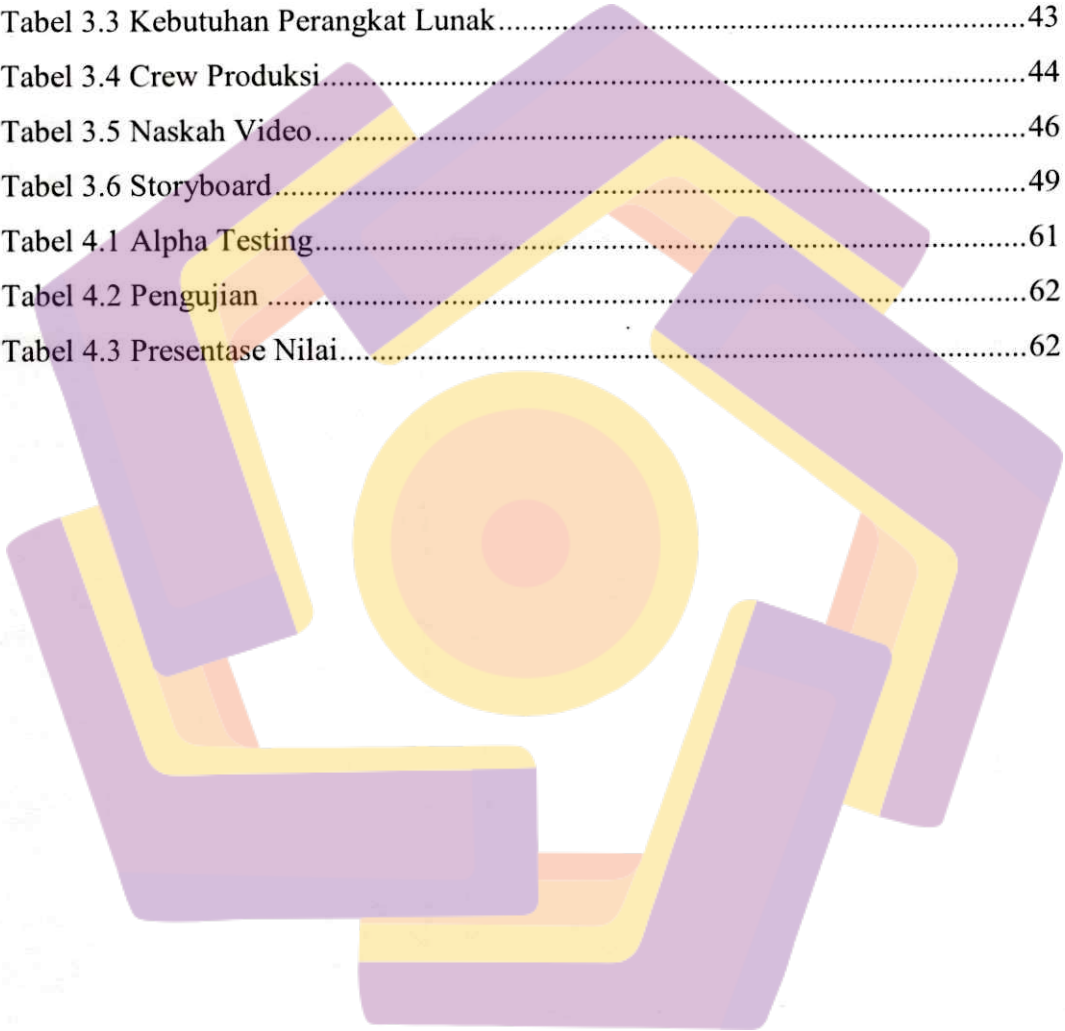
3.6.2.4	Kebutuhan Brainware	44
3.7	Analisis Kebutuhan Biaya	44
3.7.1	Kebutuhan Analisis.....	44
3.7.2	Biaya Sewa Peralatan	45
3.7.3	Biaya Publikasi	45
3.8	Perancangan Iklan.....	45
3.8.1	Pra Produksi.....	45
3.8.2	Ide Cerita	45
3.8.3	Naskah	46
3.8.4	Storyboard.....	48
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	52
4.1	Tahap Produksi	52
4.1.1	Take Video Live Shoot.....	52
4.1.2	Capture.....	53
4.1.3	Desain Grafis	53
4.1.4	Pengunduhan Desain Logo	54
4.1.5	Editing Video Green Screen	55
4.1.6	Penganimasian	55
4.1.7	Penganimasian Lower Third.....	56
4.1.8	Penganimasian Pop Up.....	56
4.1.9	Penganimasian Logo Bjokicks Jogja 3D	57
4.2	Tahap Pascaproduksi	57
4.3	Editing.....	57
4.3.1	Compositing Video	58
4.3.2	Editing Sound Voiceover.....	58
4.3.3	Rendering.....	59
4.4	Metode Sampling.....	60
4.5	Evaluasi.....	60
4.5.1	Alpha Testing.....	61
4.5.2	Beta Testing	62
4.5.2.1	Metode Pengujian Skala Likert	62

BAB V PENUTUP67
 5.1 Kesimpulan.....67
 5.2 Saran68
DAFTAR PUSTAKA69
LAMPIRAN.....72



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pengkategorian Skor Jawaban	35
Tabel 3.1 Peralatan Shooting	42
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	42
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	43
Tabel 3.4 Crew Produksi.....	44
Tabel 3.5 Naskah Video.....	46
Tabel 3.6 Storyboard.....	49
Tabel 4.1 Alpha Testing.....	61
Tabel 4.2 Pengujian	62
Tabel 4.3 Presentase Nilai.....	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Extreme Close Up	19
Gambar 2.2 Contoh Close Up	19
Gambar 2.3 Contoh Medium Close Up	20
Gambar 2.4 Contoh $\frac{3}{4}$ Shot.....	20
Gambar 2.5 Contoh Full Shot	20
Gambar 2.6 Contoh Long Shot	21
Gambar 2.7 Contoh Medium Long Shot.....	21
Gambar 3.1 Logo Bjokicks Jogja.....	37
Gambar 4.1 Scene Video Green Screen dan Live Shot	53
Gambar 4.2 Pop Up.....	54
Gambar 4.3 Desain Lower Third	54
Gambar 4.4 Desain Lower Third Alamat.....	54
Gambar 4.5 Pengunduhan Desain.....	55
Gambar 4.6 Editing Green Screen	55
Gambar 4.7 Penganimasian Lower Third	56
Gambar 4.8 Penganimasian Pop Up	56
Gambar 4.9 Penganimasian Logo Bjokicks Jogja 3D.....	57
Gambar 4.10 Composing Video.....	58
Gambar 4.11 Mencapture Noise	59
Gambar 4.12 Proses Menghilangkan Noise.....	59
Gambar 4.13 Rendering	59

INTISARI

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi yang begitu pesat. Suatu perusahaan (perusahaan dagang) harus memiliki keunggulan. Keunggulan yang dimaksud adalah keunggulan dalam melakukan kegiatan promosi.

Periklanan merupakan suatu bentuk promosi yang dapat digunakan untuk menarik audiens untuk mengambil tindakan yang berhubungan dengan produk. Apabila dengan iklan berhasil, maka kemungkinan suatu perusahaan berhasil dalam hal berbisnis atau kegiatan lain yang membutuhkan promosi, tingkat keberhasilannya akan lebih tinggi.

Bjokicks Jogja adalah sneakers store original di Yogyakarta. Dengan mengambil objek Bjokicks Jogja penulis bermaksud akan membuat iklan sebagai media promosi dengan menggunakan teknik live shoot dan motion graphic. Dimana live shoot akan menampilkan objek nyata dan motion graphic atau grafis bergerak akan menyampaikan informasi yang akan dikemas dalam animasi sederhana, dengan tujuan mudah dipahami, serta menarik untuk konsumen dalam penyampaian pesan.

Kata kunci: Teknologi, multimedia, media promosi, iklan, motion graphic, live shoot, Bjokicks Jogja, sneakers.



ABSTRACT

Along with the rapid development of information technology. A company (trading company) must have excellence. The advantage in question is excellence in carrying out promotional activities.

Advertising is a form of promotion that can be used to attract an audience to take actions related to the product. If with advertising successful, then the possibility of a company succeeding in terms of business or other activities that require promotion, the success rate will be higher.

Bjokicks Jogja is the original sneakers store in Yogyakarta. By taking the Bjokicks Jogja object the author intends to make an advertisement as a promotional medium using live shoot techniques and motion graphics. Where live shoots will display real objects and motion graphics or moving graphics will convey information that will be packaged in simple animations, with the aim of being easy to understand, and interesting for consumers in delivering messages.

Keywords : *Technology, multimedia, promotional media, advertisements, motion graphics, live shoots, Bjokicks Jogja, sneakers.*

