

**PERANCANGAN IKLAN PADA WISATA WATER BYUR  
GUNUNGGIDUL MENGGUNAKAN TEKNIK  
*LIVESHOOT DAN MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Dwi Cahyani Wulandari**

**15.12.8913**

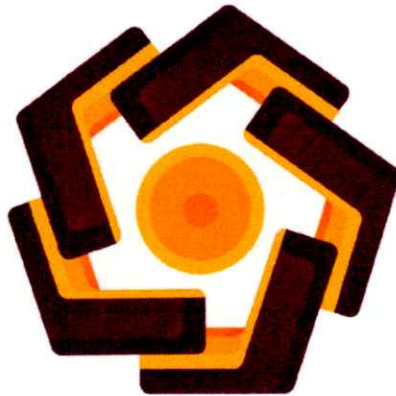
**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**



**PERANCANGAN IKLAN PADA WISATA WATER BYUR  
GUNUNGGIDUL MENGGUNAKAN TEKNIK  
*LIVESHOOT DAN MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Dwi Cahyani Wulandari**

**15.12.8913**

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



**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN IKLAN PADA WISATA WATER BYUR  
GUNUNGGIDUL MENGGUNAKAN TEKNIK  
*LIVESHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dwi Cahyani Wulandari**

**15.12.8913**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 22 Januari 2019

**Dosen Pembimbing,**



**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

**NIK. 190302164**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN IKLAN PADA WISATA WATER BYUR GUNUNGKIDUL MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVESHOT DAN MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dwi Cahyani Wulandari**

**15.12.8913**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Januari 2019

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

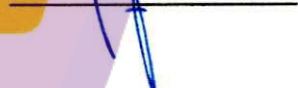
**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs**  
NIK. 190302235



**Tonny Hidayat, M.Kom**  
NIK. 190302182



**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
NIK. 190302164



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 23 Januari 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## PERYATAAN

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 Januari 2019

METERAI  
TEMPEL  
TGL. 20  
C8EEFARF585558195  
6000  
ENAM RIBU RUPIAH  
Dwi Cahyani Wulandari

NIM. 15.12.8913

## MOTTO

- ✦ “ Suatu hal baik akan menantimu di masa depan sehingga kamu pun akan lupa merasakan rasa sakit yang selama ini kamu jalani ”. (**Ali bin Abi Thalib**)
- ✦ “Kesabaran itu ada dua macam: sabar atas sesuatu yang tidak kau ingin dan sabar menahan diri dari suatu yang kau ingini. (**Ali bin Abi Thalib**)
- ✦ “Orang tidak peduli seberapa hebatnya kita, Orang tidak peduli seberapa pintarnya kita, Orang tidak peduli seberapa kayanya kita, yang mereka pedulikan hanyalah satu; Apakah keberadaan kita memberikan manfaat untuk mereka” (**Gamalalbinsaid**)
- ✦ “ Selalu bersyukur dengan nikmat yang telah Allah berikan sekecil apapun itu” (**Dreamlandari**)
- ✦ “Saben uwong duwewayaha, syukuri opo sik di duweni ; Setiap orang punya waktunya, syukuri apa yang telah dimiliki” (**Dreamlandari**)

## PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Saya juga merasa berterima kasih kepada orang-orang disekitar saya yang telah secara langsung maupun tidak langsung membantu saya dalam mengerjakan Skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua yang selalu memberikan support dan doa kepada saya
2. Mas Wahyu dan Mbak Dwi yang selalu mengingatkan saya dalam mengerjakan skripsi
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan dan bimbingan positif dalam menyelesaikan Skripsi.
4. Pihak Objek Wisata Water Byur selaku Objek Skripsi saya yang telah membantu
5. Keluarga besar alm.Mbah Iman dan alm. Arjo, yang terus memberikan dukungan baik secara moril maupun materil.
6. Terima kasih untuk kakak-kakak senior, Mas Ardi, Mas Junee, yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman.
7. Sahabat-Sahabat saya Widiemie, Uliyana11, Dwiwida, Rini, Qaharu, Dira, Frizka, Zuki, Ratih, Ummu, Anggi, Yekti, Reni, Rizky, Hanafi, Dendi, Agrees, Sigit, Safiqoh, dan yang tak bisa saya ucapkan satu persatu yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada saya.
8. Kensi Putri Cinggu yang selalu membangun "My Dreams" impian harapan saya yang lama saya impikan semoga menjadi kenyataan curhatan ken&lan yang sama-sama memiliki mimpi untuk membangun negeri menjadi lebih baik.
9. Teman-teman dari kelas S1S108 yang sudah menemani di kelas mulai pertama masuk kuliah.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi tepat pada waktunya dengan judul “ Perancangan Iklan Pada Wisata Water Byur Gunungkidul Menggunakan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* ”. Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas akhir kuliah dan memenuhi syarat kelulusan program Pendidikan S1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan Strata 1 Sistem Informasi sampai dengan proses penyelesaian Skripsi, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis untuk itu khususnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi Sistem Informasi.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan Skripsi ini.
4. Bapak/Ibu Dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
5. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa S1 Sistem Informasi angkatan 2015, yang telah banyak berdiskusi dan bekerjasama dengan penulis selama masa pendidikan.

Penulis menyadari, Skripsi ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan Skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kita, khususnya tentang Video Iklan .

Yogyakarta, 25 Januari 2019

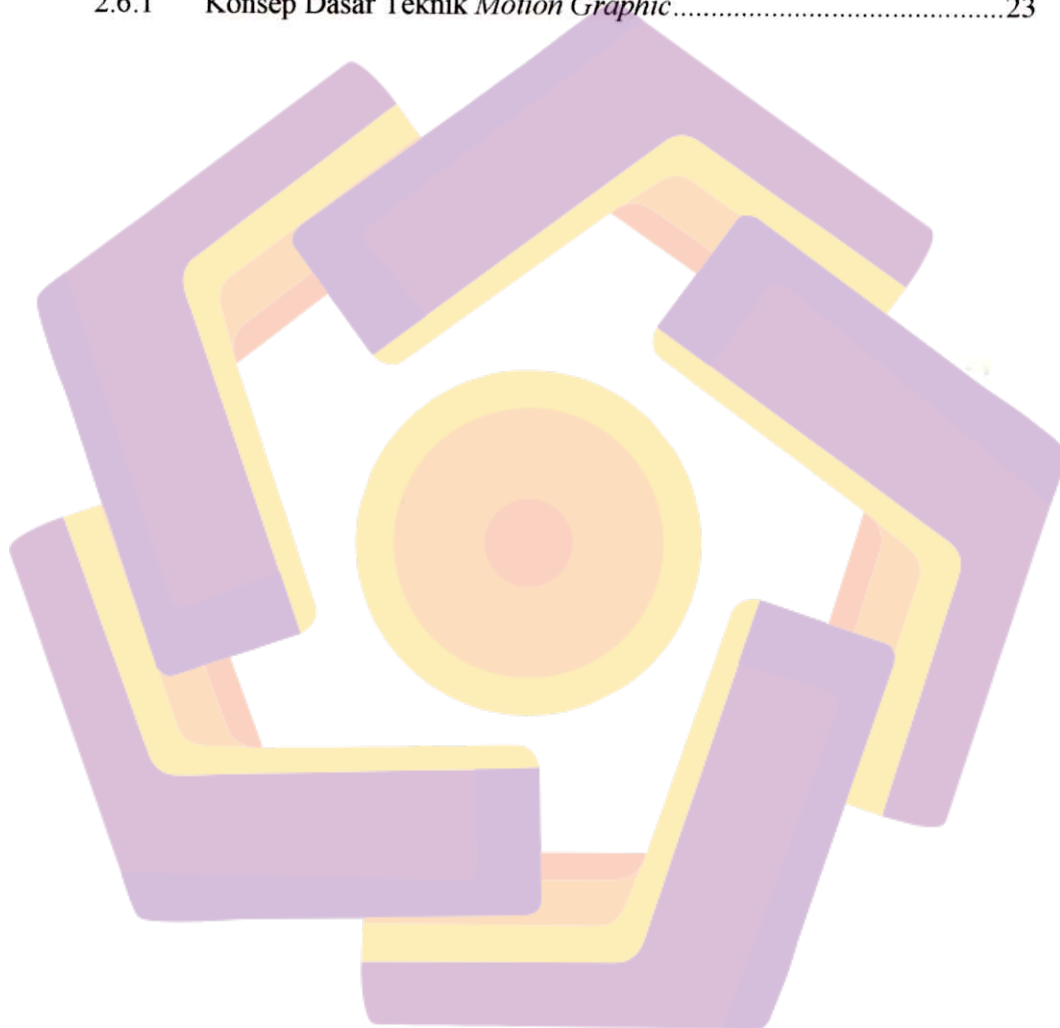
Dwi Cahyani Wulandari



## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xv
ABSTRACK.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Bagi Penulis.....	4
1.5.2 Bagi Masyarakat.....	4
1.5.3 Bagi Pengelola Water Byur.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis.....	6
1.6.3 Metode Perancangan.....	6
1.6.4 Metode Evaluasi.....	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	12

2.2.1	Pengertian Multimedia.....	12
2.3	Konsep Dasar Iklan.....	14
2.3.1	Pengertian Iklan.....	14
2.4	Teknik <i>Live Shoot</i> .....	17
2.5.1	<i>Type of Shoot</i> .....	18
2.6	Teknik <i>Motion Graphic</i> .....	23
2.6.1	Konsep Dasar Teknik <i>Motion Graphic</i> .....	23



2.6.2	Pertimbangan pada <i>motion graphic</i> .....	24
2.6.3	Jenis-jenis <i>motion graphic</i> .....	25
2.7	Analisis Masalah .....	30
2.7.1	Analisis SWOT .....	30
2.7.2	Strategi SWOT .....	31
2.7.3	Analisis Kebutuhan .....	32
2.8	Produksi .....	33
2.8.1	Pra Produksi .....	33
2.8.2	Produksi .....	34
2.8.3	Pasca Produksi .....	36
2.9	Evaluasi .....	37
2.9.1	Sejarah Skala Likert .....	37
2.9.2	Skala Likert .....	37
2.9.3	Rumus Presentase Skala Likert .....	38
2.9.4	Publish Media Online .....	39
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>43</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	43
3.1.1	Diskripsi singkat mengenai Water Byur .....	43
3.1.2	Struktur Organisasi .....	44
3.1.3	Visi dan Misi .....	45
3.1.4	Logo Water Byur .....	45
3.2	Analisis Masalah .....	45
3.2.1	Identifikasi Masalah .....	45
3.2.2	SWOT .....	47
3.2.3	Kelemahan dari Media Lama .....	48
3.2.4	Solusi yang Ditawarkan .....	48
3.2.5	Solusi yang Dipilih .....	49
3.3	Analisis Kebutuhan .....	49
3.3.1	Kebutuhan Fungsional .....	49
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	50
3.4	Pra Produksi .....	51
3.4.1	Ide dan Konsep .....	51

3.4.2	Naskah.....	51
3.4.3	<i>Storyboard</i> .....	53
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		58
4.1	Produksi.....	58
4.1.1	Pengambilan Gambar.....	58
4.1.2	Pembuatan Aset-Aset Gambar.....	61
4.1.3	Pembuatan Animasi Logo dan motion untuk Impouse.....	61
4.2	Pasca Produksi.....	74
4.2.1	<i>Compositing</i> .....	74
4.2.2	<i>Editing</i> .....	75
4.2.3	<i>Rendering</i> .....	83
4.3	Evaluasi.....	83
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional .....	84
4.3.2	Kuisisioner Faktor Informasi.....	85
4.4	Implementasi.....	89
4.4.1	Publish Media <i>Online</i> .....	89
4.4.2	Penyerahan ke Pihak Water Byur.....	90
BAB V PENUTUP .....		91
5.1	Kesimpulan.....	91
5.2	Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA .....		93

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian .....	11
Tabel 2. 2 Tabel Matriks.....	32
Tabel 2. 3 Tabel Evaluasi Skala Likert.....	38
Tabel 2. 4 Presentase Nilai.....	38
Tabel 3. 1 Hasil Wawancara .....	46
Tabel 3. 2 Tabel SWOT.....	47
Tabel 3. 3 Perangkat Keras .....	50
Tabel 3. 4 Perangkat Lunak .....	51
Tabel 3. 5 <i>Storyboard</i> .....	53
Tabel 4. 1 Tabel Evaluasi Kebutuhan Fungsional .....	84
Tabel 4. 2 Tabel Kuesioner Faktor Informasi.....	85
Tabel 4. 3 Tabel Bobot Nilai.....	86
Tabel 4. 4 Tabel Presentase Nilai .....	87

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Extream Long Shoot .....	19
Gambar 2. 2 Long Shoot.....	19
Gambar 2. 3 Medium Long Shoot .....	20
Gambar 2. 4 Mediun Shoot.....	20
Gambar 2. 5 Close Up.....	21
Gambar 2. 6 Big Close Up.....	22
Gambar 2. 7 Extream Close Up.....	22
Gambar 2. 8 Motion Graphics Bold Colors.....	26
Gambar 2. 9 Motion Graphics Retro.....	26
Gambar 2. 10 Motion Graphics Seamless Transitions.....	27
Gambar 2. 11 Motion Graphics Double Exposure.....	27
Gambar 2. 12 Motion Graphics 2D + 3D .....	28
Gambar 2. 13 Motion Graphics Kinetic Typography .....	29
Gambar 2. 14 Motion Graphics Illustrative Quality .....	29
Gambar 2. 15 Resolusi & Rasio Aspek Yang Disarankan Pada Youtube.....	42
Gambar 3. 1 Kolam Playground .....	43
Gambar 3. 2 Kolam Dewasa .....	44
Gambar 3. 3 Kolam Balita .....	44
Gambar 3. 4 Struktur Organisasi .....	44
Gambar 3. 5 Logo Water Byur .....	45
Gambar 4. 1 Pengambilan Gambar Tiket masuk .....	58
Gambar 4. 2 Pengambilan Gambar masuk wahana air .....	59
Gambar 4. 3 Long Shoot Kolam .....	59
Gambar 4. 4 Area Kolam .....	60
Gambar 4. 5 Pengambilan Gambar dalam Air .....	60
Gambar 4. 6 Aset Gambar .....	61
Gambar 4. 7 <i>Layout After Effect</i> .....	62
Gambar 4. 8 <i>New Composition</i> .....	62
Gambar 4. 9 <i>Composition Setting</i> .....	63

Gambar 4. 10 <i>Rectangle Tool</i> .....	63
Gambar 4. 11 Persegi panjang .....	64
Gambar 4. 12 Persegi panjang kiri dan kanan .....	64
Gambar 4. 13 Merubah Size .....	64
Gambar 4. 14 <i>icon fill</i> .....	65
Gambar 4. 15 Merubah warna .....	65
Gambar 4. 16 Hasil merubah warna dan ukuran.....	65
Gambar 4. 17 icon <i>Horizontal Type Tool</i> .....	66
Gambar 4. 18 icon <i>Character font</i> .....	66
Gambar 4. 19 Hasil icon <i>Character font</i> .....	66
Gambar 4. 20 <i>Character font</i> ditengah .....	66
Gambar 4. 21 <i>Scale</i> .....	67
Gambar 4. 22 Hasil <i>Scale</i> .....	67
Gambar 4. 23 <i>Scale</i> setelah di F9.....	67
Gambar 4. 24 Logo .....	68
Gambar 4. 25 <i>Setting scale dan position</i> .....	68
Gambar 4. 26 <i>Rectangle Tool Logo</i> .....	68
Gambar 4. 27 <i>Setting Mask path</i> .....	69
Gambar 4. 28 <i>Mask path</i> logo hilang.....	69
Gambar 4. 29 <i>Mask path, scale dan possition logo</i> .....	69
Gambar 4. 30 <i>import maps</i> .....	70
Gambar 4. 31 <i>icon pen tool</i> .....	70
Gambar 4. 32 <i>Line daerah</i> .....	71
Gambar 4. 33 <i>Dashes</i> .....	71
Gambar 4. 34 <i>icon add</i> .....	71
Gambar 4. 35 <i>Setting trim paths</i> .....	72
Gambar 4. 36 Hasil <i>Trim Pahts</i> .....	72
Gambar 4. 37 <i>3D layer</i> .....	72
Gambar 4. 38 <i>Camera Setting</i> .....	73
Gambar 4. 39 <i>Setting Point of Interest dan Posiston</i> .....	73
Gambar 4. 40 Perpindahan Kamera .....	73

Gambar 4. 41 Denah Water Byur .....	74
Gambar 4. 42 Peraturan <i>Scale</i> Denah .....	74
Gambar 4. 43 <i>Software Adobe Premier CC</i> .....	75
Gambar 4. 44 Proses <i>loading</i> untuk ke <i>software</i> .....	76
Gambar 4. 45 <i>Project</i> .....	76
Gambar 4. 46 Membuat <i>Project</i> Baru.....	77
Gambar 4. 47 <i>import clip</i> .....	77
Gambar 4. 48 <i>Unlink Sound</i> .....	78
Gambar 4. 49 <i>Adobe dynamic link</i> .....	79
Gambar 4. 50 Menyusun <i>File</i> .....	79
Gambar 4. 51 <i>Adjustment layer</i> .....	80
Gambar 4. 52 <i>Adjustment layer</i> pada <i>Timeline</i> .....	80
Gambar 4. 53 <i>Effect control</i> .....	81
Gambar 4. 54 <i>Speed Duration</i> .....	82
Gambar 4. 55 Penambahan Audio .....	82
Gambar 4. 56 <i>Rendering</i> .....	83
Gambar 4. 57 <i>Upload Youtube</i> .....	90



## INTISARI

Pemanfaatan media informasi saat ini khususnya pada media video memberikan daya tarik tersendiri. Hal ini dikarenakan video mempunyai karakteristik khusus yaitu kombinasi gambar, suara dan gerak. Karena sifat yang visual dan ditambah kombinasi warna-warna, suara dan gerakan, maka media video tampak hidup dan nyata. Oleh karena itu pesan yang disampaikan sangat menarik perhatian penonton.

Water Byur adalah objek wisata pemandian di Kompleks Sumber Ponjong, Ponjong, Kabupaten Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Water Byur yang dulu dikenal dengan sumber saat ini sudah menjelma menjadi suatu object wisata andalan Desa Ponjong. Water byur sendiri masih kurang dalam pengiklanan. Pengelola objek wisata water byur dirasakan masih kurang efektif dalam mengiklankan sehingga perlu dibuatkan suatu cara pengiklanan dengan menggunakan media video.

Berdasarkan uraian diatas penulis mengambil judul Perancangan Iklan pada Wisata Water Byur Gunungkidul Menggunakan teknik *liveshoot* dan *motion graphic*. Hasil video ditayangkan dan di iklankan di *Youtube* . Video iklan Water Byur dibuat dengan menggunakan teknik *liveshoot* dan *motion graphic*.

**Kata Kunci:** Water byur, Iklan, *Liveshoot*, *Motion Graphic*

## **ABSTRACT**

*The use of information media at this time, especially in video media, provides a special attraction. This is because the video has special characteristics, namely a combination of images, sound and motion. Because of the visual nature and the combination of colors, sounds and movements, the video media looks vivid and real. Therefore the message conveyed attracted the attention of the audience.*

*Water Byur is a bathing tourist object in the Sumber Ponjong Complex, Ponjong, Gunungkidul Regency, Yogyakarta Special Region. Water Byur which was once known as Sumber has transformed into a Ponjong Village mainstay tourism object. Water Byur itself is still lacking in advertising. The management of water byur objects is still felt to be less effective in advertising, so it is necessary to make a way of advertising using video media.*

*Based on the description above the author takes the title of Designing Ads on Gunungkidul Water Byur Tourism Using liveshoot and motion graphic Techniques. The video results are shown and advertised on Youtube. Video of Water Byur ads are made using liveshoot and motion graphic techniques.*

**Keywords:** *Water byur, Advertising, Liveshoot, Motion graphic*