

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA COMET  
BANDOL PURWOKERTO DENGAN PENGGABUNGAN  
TEKNIK LIVESHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Muqqarrabien Sakti**

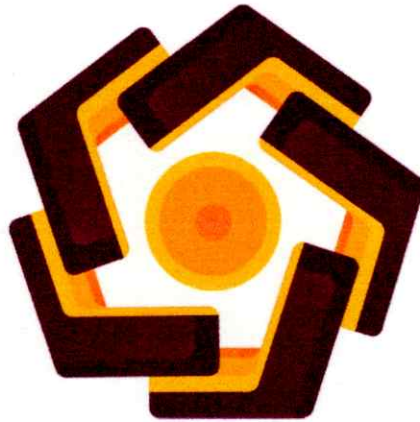
**14.12.8162**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA COMET  
BANDOL PURWOKERTO DENGAN PENGGABUNGAN  
TEKNIK LIVESHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

**Skripsi**

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



disusun oleh

**Muhammad Muqqarrabien Sakti**

**14.12.8162**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA COMET BANDOL PURWOKERTO DENGAN PENGGABUNGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Muqqarrabien Sakti**

**14.12.8162**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 20 November 2017

**Dosen Pembimbing,**

  
**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA COMET BANDOL  
PURWOKERTO DENGAN PENGGABUNGAN TEKNIK  
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh  
**Muhammad Muqqarrabien Sakti**  
**14.12.8162**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 12 November 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

**Bayu Setiaji, M.Kom**  
**NIK. 190302216**

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
pada tanggal 16 November 2018



**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 disuatu 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, 27 Desember 2018



Muhammad Muqqarrabien Sakti  
NIM : 14.12.8162

## MOTTO

"Boleh jadi kamu membenci sesuatu namun ia amat baik bagimu dan boleh jadi engkau mencintai sesuatu namun ia amat buruk bagimu, Allah Maha Mengetahui sedangkan kamu tidak mengetahui."

*(Q.S Al Baqarah: 216)*

"You may hate something, but it is very good for you and you may love something, but it is very bad for you, Allah is All-knowing while you do not know."

*(Q.S Al Baqarah: 216)*

## 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. Bapak, Ibu dan Adik – adik tercinta, yang selalu mendoakan, memberi semangat, motivasi, dan kesabaran kepada saya.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan dan bimbingan positif dalam menyelesaikan Skripsi.
3. Comet Bandol Purwokerto yang telah memperbolehkan kami melakukan penelitian.
4. Sahabat – sahabat kos pak Djoko *family*: Eky, Andra, Afvro, Jamal, Mas Tri, panyoel, dika, sandy yang ikut memberikan masukan dan motivasi hingga pengerjaan skripsi ini dan selalu memberikan semangat untuk tidak menyerah.
5. Keluarga Mbah Juremi *Family*: Mbah Marwati, Fajar, Wa Ojin, Om Fodli, Om Hopir, Lik Hal, Umi, Us, Anton, Firdaus, Firkhan, Jahriyan, yang ikut mendoakan dan memberikan dukungan motivasi hingga skripsi ini selesai.
6. Teman-teman kelas 14-SISI-06, yang telah menjadi teman saya semasa kuliah serta kenangan yang tidak dapat saya rasakan di kesempatan lain.
7. Serta semua pihak yang telah membantu serta mendukung saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

## 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 dan Pembuatan Iklan pada Comet Bandol Purwokerto dengan Penggabungan Teknik *Liveshoot* 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. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan Skripsi ini.
3. Bapak/Ibu Dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
4. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa S1 Sistem Informasi angkatan 2014, 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 Profil sebagai Media Promosi dan Informasi.

Yogyakarta, Desember 2017

Penulis



## DAFTAR ISI

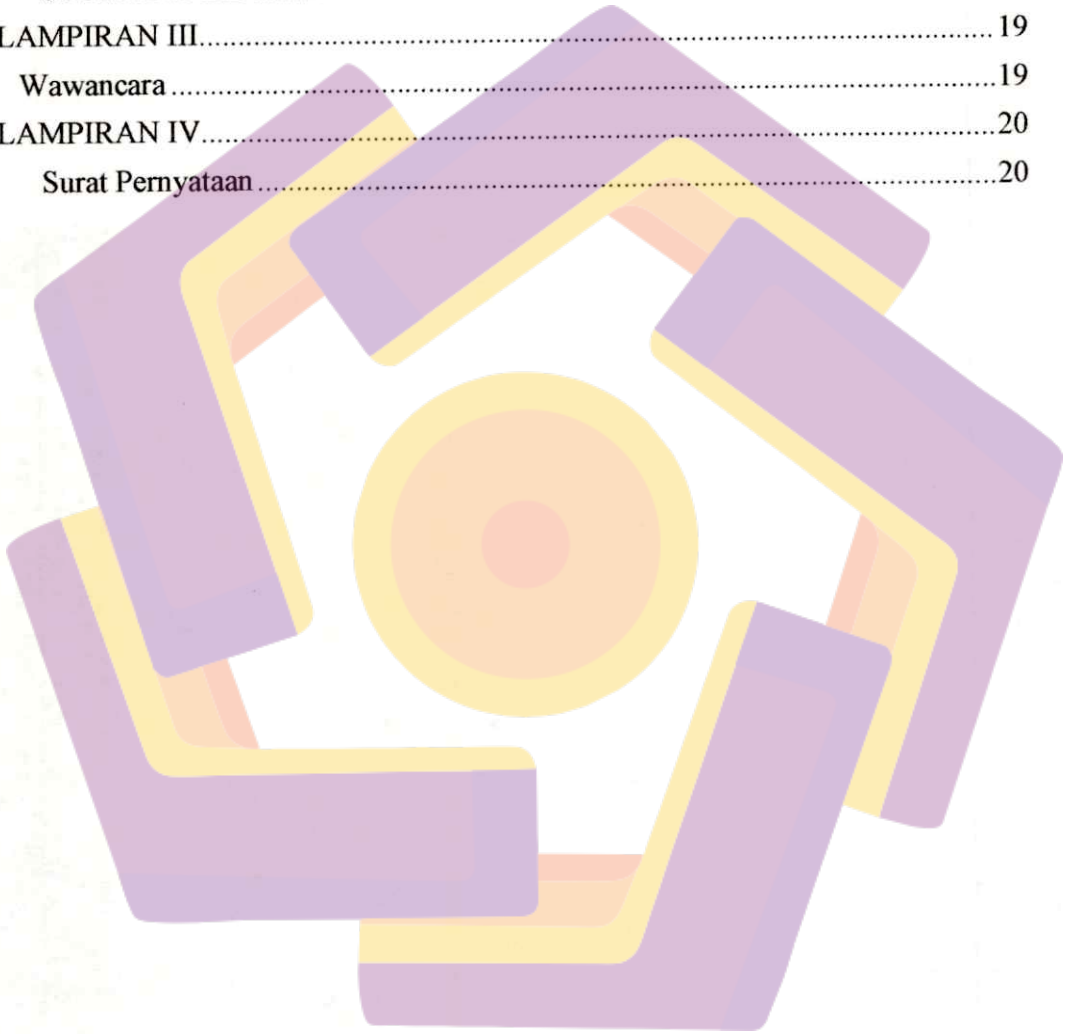
JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Metode Penelitian.....	5
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2. Metode Analisis.....	6
1.6.3. Metode Perancangan.....	7
1.6.4. Metode Evaluasi.....	7
1.7. Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1. Tinjauan Pustaka.....	8
2.2. Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.2.1. Pengertian Multimedia.....	9
2.2.2. Elemen-Elemen Multimedia.....	10
2.3. Konsep Dasar Iklan.....	12
2.3.1. Pengertian Iklan.....	12

2.3.2. Tujuan Periklanan .....	12
2.3.3. Manfaat Iklan .....	12
2.3.4. Jenis Iklan .....	13
2.4. Konsep Dasar Video .....	14
2.4.1. Definisi Video .....	14
2.4.2. Jenis Video .....	15
2.5. Teknik Live Shoot .....	16
2.5.1. Type of Shoot .....	16
2.6. Teknik Motion Graphic .....	22
2.6.1. Sejarah Motion Graphic .....	22
2.6.2. Konsep Dasar Teknik <i>Motion Graphic</i> .....	23
2.7. Pra Produksi .....	24
2.7.1. Naskah .....	25
2.7.2. Storyboard .....	25
2.8. Tahap Produksi .....	26
2.8.1. Syuting .....	26
2.8.2. Merekam Suara .....	26
2.8.3. Tahap Pacsa Produksi .....	26
2.9. Analisis Masalah .....	27
2.9.1. Analisis SWOT .....	27
2.9.2. Matrik SWOT .....	28
2.9.3. Analisis Kebutuhan Sistem .....	29
2.10. Evaluasi .....	30
2.11. Skala Likert .....	30
2.11.1. Rumus Presentase Skala Likert .....	31
<b>BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>33</b>
3.1. Gambaran Umum Objek .....	33
3.1.1. Struktur Organisasi .....	34
3.1.2. Logo .....	35
3.1.3. Visi dan Misi .....	35
3.2. Pengumpulan Data .....	36
3.2.1. Wawancara .....	36
3.2.2. Observasi .....	37
3.3. Analisis Masalah .....	39

3.3.1. Analisis SWOT .....	39
3.3.2. Kelemahan Media Lama .....	42
3.3.3. Solusi yang ditawarkan .....	43
3.3.4. Kesimpulan .....	43
3.4. Analisis Kebutuhan.....	43
3.4.1. Kebutuhan Fungsional .....	43
3.4.2. Kebutuhan Non Fungsional.....	44
3.4.3. Kebutuhan <i>Hardware</i> (Perangkat Keras).....	44
3.4.4. Kebutuhan <i>Software</i> (Perangkat Lunak).....	45
3.4.5. Kebutuhan <i>Brainware</i> .....	45
3.5. Pra Produksi.....	46
3.5.1. Ide dan Konsep.....	46
3.5.2. Naskah.....	47
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>51</b>
4.1. Produksi .....	51
4.1.1. Pengambilan gambar <i>live shoot</i> .....	51
4.1.2. Pembuatan aset animasi motion graphic.....	55
4.1.3. Produksi suara.....	62
4.2. Pasca Produksi.....	69
4.2.1. Compositing .....	69
4.2.2. Compositing pada motion graphic .....	69
4.2.3. <b>Color grading video dan penambahan effect pada video</b> .....	<b>75</b>
4.2.4. Penambahan audio pada video .....	82
4.2.5. Rendering Video .....	84
4.3. Evaluasi.....	85
4.3.1. Perbandingan Kebutuhan <b>Fungsional / Informasi dengan Hasil</b> .....	<b>85</b>
4.3.2. Kuisiner Faktor Informasi Video .....	87
4.3.3. Kuisiner Faktor Tampilan Video.....	90
4.4. Implementasi.....	91
4.4.1. Publish Media <i>Online</i> Instagram.....	92
4.4.2. Penyerahan ke Pihak Comet Bandol Purwokerto .....	94
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>95</b>
5.1. Kesimpulan .....	95
5.2. Saran .....	96



DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN I.....	1
Kuesioner Aspek Informasi.....	1
Kuesioner Aspek Tampilan.....	6
LAMPIRAN II.....	11
STORYBOARD.....	11
LAMPIRAN III.....	19
Wawancara.....	19
LAMPIRAN IV.....	20
Surat Pernyataan.....	20





## DAFTAR TABEL

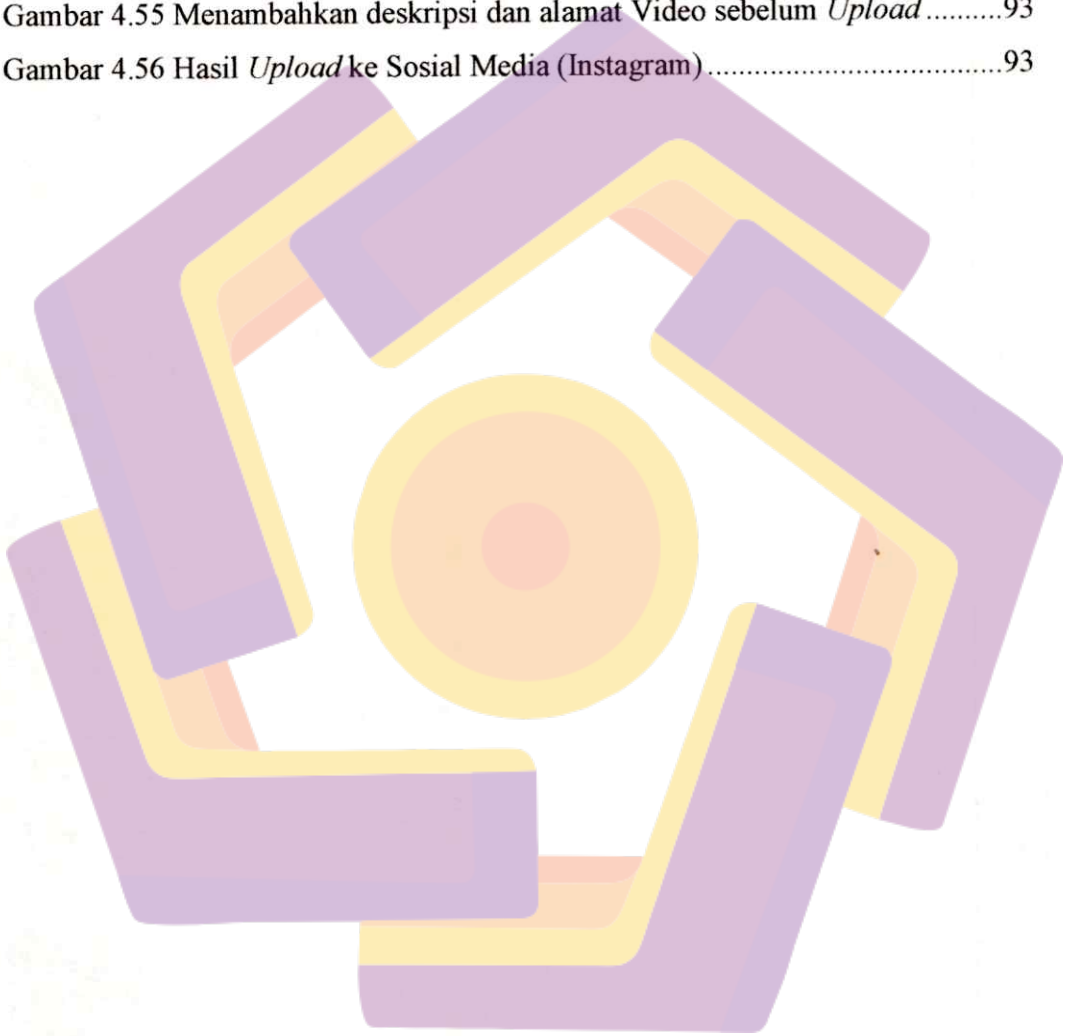
Tabel 2.1 Matrik Analisis SWOT .....	28
Tabel 2.2 Tabel Evaluasi Skala Likert .....	31
Tabel 2.3 Presentase Nilai .....	32
Tabel 3.4 Tabel analisis SWOT .....	40
Tabel 4.1 Hasil produksi aset animasi .....	61
Tabel 4.2 Tabel Evaluasi Kebutuhan Fungsional .....	85
Tabel 4.3 Tabel Kuesioner Faktor Informasi .....	88
Tabel 4.4 Tabel Bobot Nilai .....	89
Tabel 4.5 Tabel Presentase Nilai .....	89
Tabel 4.6 Tabel Kuesioner Faktor Tampilan .....	90

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Exteme Long Shoot</i> .....	17
Gambar 2.2 <i>Wide Shoot</i> .....	18
Gambar 2.3 <i>Medium Long Shoot</i> .....	19
Gambar 2.4 <i>Rough Cut</i> .....	20
Gambar 2.5 <i>Medium Close Up</i> .....	20
Gambar 2.6 <i>Close Up</i> .....	21
Gambar 2.7 <i>Extreme Close Up</i> .....	22
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Comet Bandol .....	34
Gambar 3.2 Logo Comet Bandol Purwokerto .....	35
Gambar 3.3 Akun Instagram Comet Bandol Purwokerto .....	38
Gambar 3.4 Postingan Instagram Lumina Body Remedy.....	39
Gambar 4.1 Pengambilan detail design sandal .....	52
Gambar 4.2 Pengambilan gambar talent melompat diatas batu .....	53
Gambar 4.3 Pengambilan gambar talent melewati bidang berair .....	53
Gambar 4.4 Pengambilan gambar talent melewati bidang licin .....	53
Gambar 4.5 Pengambilan gambar talent mengobrol dengan temannya.....	54
Gambar 4.6 Pengambilan gambar gerbang selamat datang kota Banyumas .....	54
Gambar 4.7 Tampilan <i>New Document</i> .....	55
Gambar 4.8 Import file ke adobe illustrator.....	56
Gambar 4.9 Ungroup object.....	56
Gambar 4.10 Menghapus teks pada gambar .....	57
Gambar 4.11 Klik <i>type tool</i> untuk menambahkan teks .....	57
Gambar 4.12 Penambahan teks pada gambar .....	58
Gambar 4.13 Memilih bagian gambar yang ingin dirubah warnanya.....	58
Gambar 4.14 Tool fill (X) untuk mengubah warna gambar bagian dalam .....	59
Gambar 4.15 Menentukan warna sesuai keinginan pada color picker.....	59
Gambar 4.16 Mengganti warna pada gambar .....	60
Gambar 4.17 Proses menyimpan gambar.....	60
Gambar 4.18 Menentukan lokasi dan format untuk penyimpanan .....	61

Gambar 4.19 Sound effect video iklan.....	62
Gambar 4.20 <i>Sound effect</i> video iklan .....	63
Gambar 4.21 List hasil rekaman pada <i>smart voice recorder</i> .....	64
Gambar 4.22 Setingan kualitas audio pada <i>smart voice recorder</i> .....	64
Gambar 4.23 <i>Import file ke adobe audition</i> .....	65
Gambar 4.24 <i>Block area yang akan diedit</i> .....	65
Gambar 4.25 Setingan pada <i>effect Graphic Equalizer (20 bands)</i> .....	66
Gambar 4.26 Setingan pada <i>Parametric Equalizer</i> .....	67
Gambar 4.27 Setingan <i>Effect – Single – band Compresor</i> .....	67
Gambar 4.28 Setingan <i>Normalize</i> .....	68
Gambar 4.29 Setingan <i>Noise Reduction</i> .....	68
Gambar 4.30 Meng- <i>import file Adobe After Effect</i> .....	70
Gambar 4.31 <i>Setting Composition Aadobe After Effect CC</i> .....	71
Gambar 4.32 Pembagian <i>composition</i> sesuai <i>scene</i> .....	72
Gambar 4.33 <i>storyline After Effect CC</i> .....	72
Gambar 4.34 Mengatur <i>keyframe</i> pada <i>storyline</i> .....	73
Gambar 4.35 Menambahkan efek <i>Easy Ease</i> .....	73
Gambar 4.36 Menambahkan teks.....	74
Gambar 4.37 <i>Composition Final</i> .....	74
Gambar 4.38 Menambahkan <i>Wide Transition</i> .....	75
Gambar 4.39 Mengatur ketebalan ujung <i>masking</i> .....	75
Gambar 4.40 Mengubah <i>workspace</i> menjadi <i>color</i> .....	76
Gambar 4.41 Penambahan <i>Adjusment Layer</i> .....	76
Gambar 4.42 Tampilan <i>Lumetri Color</i> .....	77
Gambar 4 43 Setingan <i>Basic Correction</i> .....	78
Gambar 4.44 Setingan <i>Creative</i> .....	78
Gambar 4.45 Setingan <i>Curves</i> .....	79
Gambar 4.46 Setingan <i>Color Wheel and Match</i> .....	79
Gambar 4.47 Setingan <i>Speed Duration</i> .....	80
Gambar 4.48 Tampilan <i>Warp Stabilizer</i> pada <i>search bar effect</i> .....	81
Gambar 4.49 Proses <i>Analyzing</i> setelah efek di <i>drag ke video</i> .....	81

Gambar 4.50 Tampilan setting Warp Stabilizer.....	82
Gambar 4.51 Tampilan <i>Import Audio</i> .....	83
Gambar 4.52 Mengatur tinggi rendahnya suara .....	83
Gambar 4.53 Tampilan <i>Timeline</i> .....	84
Gambar 4.54 <i>Rendering</i> .....	84
Gambar 4.55 Menambahkan deskripsi dan alamat Video sebelum <i>Upload</i> .....	93
Gambar 4.56 Hasil <i>Upload</i> ke Sosial Media (Instagram) .....	93





## INTISARI

Sebuah produk akan laku dengan baik jika banyak orang tahu tentang produknya, karena produk tersebut memang perlu untuk dipromosikan. Strategi promosi bisa dilakukan dengan berbagai cara seperti dengan membuat poster, brosur, atau pembuatan video iklan. Karena video iklan sangat efektif sebagai media promosi dan sangat cepat diketahui oleh masyarakat.

Pengertian video iklan itu sendiri merupakan upaya untuk mempengaruhi konsumen dalam bentuk teks, gambar, suara, atau kombinasi dari segala hal yang diarahkan pada masyarakat luas dan tidak langsung.

Melihat besarnya manfaat video iklan untuk promosi sebuah produk, mengilhami peneliti untuk melakukan penelitian tentang "Perancangan dan Pembuatan Iklan pada Comet Bandol Purwokerto dengan Penggabungan Teknik *Liveshoot* dan *Motion Graphic*" namun juga dengan memperhatikan dan mempertimbangkan strategi periklanan yang tepat, efektif dan efisien, sehingga hasilnya lebih maksimal dan dapat meningkatkan penjualan toko Comet Bandol Purwokerto. Dari penjelasan tersebut maka peneliti akan menyelidiki lebih lanjut tentang Perancangan dan Pembuatan Iklan pada Comet Bandol Purwokerto dengan Penggabungan Teknik *Liveshoot* dan *Motion Graphic*.

**Kata Kunci:** *Motion Graphic*, *Liveshoot*, Membuat Video Promosi, Informasi

## **ABSTRACT**

*A product will sell well if many people know about the product, because the product really needs to be promoted. Promotion strategies can be done in various ways such as making posters, brochures, or making video advertisements. Because video advertising is very effective as a media campaign and is very quickly known by the public.*

*The definition of video advertising itself is an attempt to influence consumers in the form of text, images, sounds, or a combination of all things directed at the wider and indirect society.*

*Seeing the benefits of advertising videos for the promotion of a product, inspired researchers to conduct research on "Advertising Design and Making on Comet Bandol Purwokerto with the Combination of Live Shoot and Motion Graphic Techniques" but also by paying attention and considering the right, effective and efficient advertising strategies so that the results are more maximal and can increase sales of Comet Bandol Purwokerto stores. From this explanation, the researcher will investigate further about the Design and Manufacture of Advertisements on Comet Bandol Purwokerto with the Combination of Live Shoot and Motion Graphic Techniques.*

**Keyword:** *Motion Graphic, Liveshoot, Making Video Promotion, Information.*